平成元年8月18日発行(毎月2回 第1・第3金曜日発行)第5巻第15号(通巻85号) 昭和62年9月7日第3種郵便物認可 ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

ファミリーコンピュータ Magazine

390 YEN

1989 NO.15 8月18日号

●衝撃!! 2大注目続報

ウルトラベースボール
ドラゴンクエストⅣ

価格決定

●かなでる! 9大新作

スプラッターハウス
トップガンⅡ/メジャーリーグ

ソフトボール天国/忍者Copサイゾウ
ヴィナス戦記/エモやんの10倍プロ野球
マハラジャ/麻雀大会

超別冊付録

●48ページ+マップポスターの大迫力

MOTHER攻略ガイドブック

緊急特報

スーパーファミコン
ハードウェア&ゲームソフト
先取りレポート

ファミリーコンピュータMagazine 1989 NO.15 8月18日号
平成元年8月18日発行 第5巻第15号（通巻85号） 第3種郵便物認可
発行人 山下辰巳 編集人 山森尚
発行 株式会社徳間書店 編集 徳間書店インターメディア株式会社
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 問い合わせ ☎03（459）1700（代）
特別定価390円（本体379円）

名作保証。糸井重里が贈る最新ロールプレイングゲーム

MOTHER™
マザー

3メガ＋64KRAM
（バッテリーバックアップ・ロールプレイング）
希望小売価格
6,500円（消費税込み）
7月27日（木）発売

任天堂株式会社
本社 〒605 京都市東山区
福稲上高松町60番地 TEL.075-541-6113
東京支店 TEL.03-254-1781
大阪支店 TEL.06-245-4155
名古屋営業所 TEL.052-571-2506
岡山営業所 TEL.0862-52-1821
札幌営業所 TEL.011-621-0513

Nintendo®

もっとMOTHERを！
●聴きたいひとに。鈴木慶一（ムーンライダース）プロデュース、ロンドンレコーディングにより、オリジナルアルバムがまもなく完成！〔8月21日にCBS／SONYレコードよりCDとテープが発売されます〕
●読みたいひとに。糸井重里によるオリジナルストーリーを、久美沙織が小説化！〔8月25日に新潮文庫より刊行されます〕

雑誌 27713－8/18 © by Tokumasyoten 1989 印刷 凸版印刷 Printed in Japan

平成元年8月18日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)第5巻第15号(通巻85号) 昭和62年9月7日第3種郵便物認可 ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

ファミリーコンピュータ Magazine

390 YEN

1989 NO.15 8月18日号

●衝撃!! 2大注目続報

ウルトラベースボール
ドラゴンクエストⅣ

価格決定

●かなでる! 9大新作

スプラッターハウス
トップガンⅡ/メジャーリーグ

ソフトボール天国/忍者Copサイゾウ
ヴィナス戦記/エモやんの10倍プロ野球
マハラジャ/麻雀大会

●48ページ+マップポスターの大迫力

超別冊付録

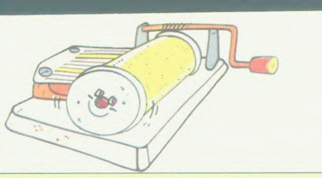
MOTHER攻略ガイドブック

緊急特報

スーパーファミコン ハードウェア&ゲームソフト 先取りレポート

FAMICOM FAMILY
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です
気がついたら冒険はもう始まってる。
小さい頃、隣町へ初めて行ったのは確かに冒険だった。
友だちといろいろ遊んでいるうちに誰が言い出したのか足が向いていた。
そんなことが誰にでも1度や2度はあったと思う。
大きな冒険も小さな冒険も、気がついた時にはもう冒険は始まっていた。
自分を追うように、トム・ソーヤのように冒険はまた始まっている。
忘れかけていた冒険のニューステージ、V・R・P・G(バラエティ・ロールプレイングゲーム)〈スクウェアのトム・ソーヤ〉登場!
ARE'S
AWYER
1855
のトム・ソーヤ
発売元/株式会社 スクウェア
〒110 東京都台東区台東3-12-1

SQUARE
Since
発売日　11月予定
希望小売価格　6,500円(税別)
ファミコン用ROMカセット
2Mメガ
+
64K RAM2
(2M＋64KRAM＋バッテリーバックアップ)



1989
8月18日号
15

52ページ+大型ポスター

恒例！超別冊付録

MOTHER

マザー

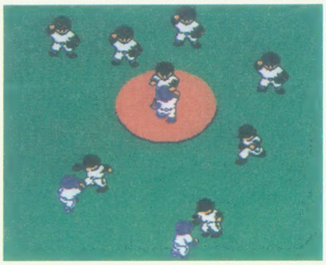
攻略ガイドブック

中身はほとんど攻略本！　これさえあれば、もう他の本なんていらない保証つきの超豪華別冊だ。美麗マップもついて、サンクスギビングまでの冒険は絶対完全勝利！

96 超ウルトラ技+1

新・燃えろ!!プロ野球・全優勝パスワード

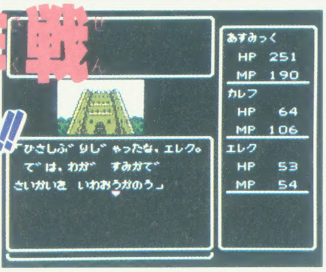
究極ハリキリスタジアム平成元年版・またもや発見！乱闘モード／ケルナグール・全敵キャラと対戦できる！／クインティ・7万点+1UP！／ほか



118 超新作ゲーム先取り大作戦

『ディープダンジョンIV～黒の妖術師』が登場!!

スーパーラグビー／I LOVE ソフトボール／スーパースタープロレスリング／V' BALL／井崎修五郎の競馬必勝学／道／寺尾のどすこい大相撲／かっとび！童児



53 ●ゲームに詰まったらソクDr.Q！ **30秒Q速解答**

106 ●『ゼロウイング』で激突！ **ぼくたちゲーセン野郎**

69 ●ゲームセンターが家に来る!? **ファミマガJournal**

108 ●新作情報ドンドン **メガドライブFAN**

76 ●新作ゲームがドドンと当たる **ファミマガ読者プレゼント**

110 ●最新ニュースはオマカセ!! **GAME BOY FAN**

79 ●夏休みもやっぱりテレマガ **テレマガSTATION**

114 ●ゲーム動向がすぐわかる **週間ファミマガヒットチャート！**

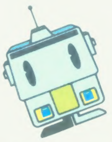
80 ●モンスターコンテスト大発表!! **ファミマガSTATION**

126 ●ゲーム発売日がひと目でわかる **新作カレンダー**

ゲーム別さくいん

I LOVE ソフトボール……120
蒼き狼と白き牝鹿……57
井崎修五郎の競馬必勝学……122
ウィザードリィII……57
ヴイナス戦記……30
Mからの挑戦状……55
エモやんの10倍プロ野球……26
ガーフィールドの一週間……100
帰ってきた軍人将棋　なんやそれ!?……55
かっとび！童児……123
究極タイガー……125
究極ハリキリスタジアム平成元年版……97,105
クインティ……56,103
激亀忍者伝……104
ケルナグール……98
コズミックウォーズ……125
シャドウゲイト……56
新・燃えろ!!プロ野球……96
スーパースタープロレスリング……121
スーパーチャイニーズ2……55,98,102,104
SDガンダム2……54,56,58,99,101,102,104
スーパーラグビー……120
スプラッターハウス……14,125
ソフトボール天国……28
道……122
脱獄……53,99,103,104
チャイルズクエスト……54,100
超人ウルトラベースボール……61
ディープダンジョンIV……118
寺尾のどすこい大相撲……123
天地を喰らう……56
トップガンII……22
ドラゴンクエストIV……10
忍者COPサイゾウ……32
ビッグチャレンジ／GOGOボウリング……53
ファイナルファンタジーII……57
ファミコン探偵倶楽部II……53,99
V' BALL……121
HOLY DIVER……54
ホームランナイター……101,104
麻雀大会……36
マーダークラブ……54
マグマプロジェクト・ハッカー……125
MOTHER……付録
マハラジャ……34
名門／第三野球部……125
メジャーリーグ……18
メルヴィルの炎……125
燃えろ！お兄さん……125

※なお編集部夏休みのため8月12日から20日まで質問電話の受付は休ませていただきます。



☎03-459-1700

読者のみなさまからのお問い合わせは休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受けつけています。質問内容は雑誌に書いてあることについてのみで、ゲームの解答やヒントについてはいっさいお答えしておりません。

Publisher／山下辰巳　〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社　●Editor-in-Chief／山森尚　●Sentrior Contributing Editor／村田憲生　●Senior Editors／山本直人・渡辺雅人　●Editors／相沢浩二・市原絹代・坂井肇・日高律子・三浦昭彦・湊博道　●Editorial Staffs／荒田茂樹・岡部功子・片岡祥子・小林伸一・黒井敏典・斉藤義久・佐藤善一・島田政幸・千葉隆司・福永寿・守屋貴章　●Assistant Editors／市原和幸・稲田正義・岡崎栄子・小竹信一・風間尚仁・北村光広・鬼頭弥生・櫛谷和也・見目勝美・後藤恵美・小林正己・佐藤水絵・澤田剛・菅間紀夫・杉澤英樹・鈴木浩一・鈴木三晴・関本恵理子・曽根丈詞・髙田雄介・西牧真・根岸学・馬場博・早川和広・平山譲・広井伸也・深川悟郎・寳山浩史・堀内俊明・山本晃央　●Proof Readers／笠原紀彦　●Contributors／ゲームフリーク　●Staff Photografers／浜野忠夫・河行勝美　〈制作〉●Art Director／片野厚子　●Editorial Designers／大塚友美子・西川典枝・松尾泰男・㈱ディーズ・デザイラ・ラッキームーン・クリエイティブレイ・マッシュアイランド・渡部孝雄・福島ひろみ・今野文恵・柳沼健・小松雅彦・奥川奈津子・福田克徳・荒井智広・佐藤基樹・鈴木潤　●Cover Designer／保坂一彦　●Cover Illustrater／佐々木けい子　●Finish Desigrer／㈱創文新社・キンダイ・大洋プロ・あくせす　●Printer／凸版印刷株式会社

CONTENTS

⑥ 特報(とくほう)
●『スーマリ4』をはじめ、ついに姿(すがた)を現(あらわ)したニューマシン!!
スーパーファミコン ハード&ソフト先取(さきど)りレポート

★2大続報攻略(だいぞくほうこうりゃく)!

⑩ ●すぎやまこういち氏(し)への独占(どくせん)インタビューつきだ
ドラゴンクエストIV 導(みちび)かれし者(もの)たち

61 ●必殺魔球(ひっさつまきゅう)も含(ふく)めてデータ大公開(だいこうかい)!
超人(ちょうじん)ウルトラベースボール

★かなでる!9大新作(だいしんさく)

⑭ ●ちょっとタノシクなってオカルトゲーム
スプラッターハウス わんぱくグラフィティ

⑱ ●キミも大(だい)リーグを舞台(ぶたい)にプレイしよう
メジャーリーグ

㉒ ●2人同時(りどうじ)プレイがウリの3Dシューティング
トップガン DUAL FIGHTERS(デュアル ファイターズ)

㉖ ●江本孟紀(えもとたけのり)のゴーカイ解説(かいせつ)つきなのだ
エモやんの10倍(ばい)プロ野球(やきゅう)

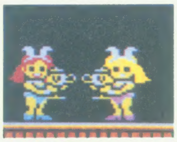
㉘ ●ほのぼのプレイしましょ
ソフトボール天国(てんごく)

㉚ ●戦闘隊形(せんとうたいけい)が決(き)め手(て)となる
ヴィナス戦記(せんき)

㉜ ●捕(とら)われた子供(こども)たちを助(たす)け出(だ)せ
忍者(にんじゃ)Cop(コップ)サイゾウ

㉞ ●サン電子(でんし)ひさびさアドベンチャー
マハラジャ

㊱ ●キミも麻雀(マージャン)で賞金稼(しょうきんかせ)ぎ!
麻雀大会(マージャンたいかい)



C 徳間書店 1989 本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断転載を禁じます
なお、記事中の各メーカーの著作権表示は画面写真、一部イラストに対するものです
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です

ファミリーコンピュータ Magazine

サードパーティも21社が参入!

ファミコン FAMICOM

防じん用カバーつきスロット

ファミコンでは自分で開閉しなくてはいけなかったカセット差しこみスロットのフタが自動開閉式に。丸みをおびた形が逆差しを防止する。

大きく使いやすいスイッチ

配置をファミコンと同じに。パワーオン時はカセットが抜き差しできない安全機構。

コントローラコネクタとカバーつき拡張コネクタ

コントローラコネクタが横長になった。拡張コネクタにもホコリからガードするカバーが。

十字キー+8ボタンのコントローラ

ファミコンをさらに進めた8ボタン+十字キー。A・B・X・Y・L・Rと名のついた6つのボタンは意外と操作しやすいのだ。

背面にAC端子と出力端子がある

ヘッドホン端子

ウォークマンなどのヘッドホンが使え、ボリュームつきだ。

Lボタン

パワー表示LEDランプ

パワーオン・オフがひと目でわかるランプがついた。

Rボタン

昨年末以来沈黙を続けていたスーパーファミコン。しかし実際にはここまで完成していた

先取りレポート

仕様完全決定!

スーパー SUPER

スーパーファミコンの仕様

●性能

1.CPU(16ビット CPU)

メモリー領域	最大約14Mバイト
システクロック	1.79MHz，2.68MHz，3.58MHz自動切り換え
ワークRAM	256Kビット装備

2.PPU(スーパーファミコン専用テレビインターフェイスLSI)

BG画面（背景）	モード数／8モード
	面数／最大4面
	解像度／ノンインターレス時：256(512)×448
	インターレス時：512×448
	ドット着色能力／最大256色(8bit／dot)
	キャラクタサイズ／8×8，16×16
	パレット／32,768色中最大2,048色(BGモードにより異なる)
	その他機能／回転、拡大、縮小、縦及び横部分スクロール可能
動画画面	スプライト／1画面中最大128個1ライン中280ドット
	キャラクタサイズ／8×8，16×16，32×32，64×64の4種類選択可能
	パレット／32,768色中最大128色1キャラクタ内最大16色指定可能
その他	V-RAM／64Kバイト実装
	特殊効果機能／ウインドウ、モザイク、画面加減算
	固定カラー加減算、輝度調整

3.APU(スーパーファミコン専用サンプラーステレオ音源)

音源	演算波形、PCM、ノイズ等の中から8音源選択可能
その他	エフェクター(デジタルエコー)機能

●入出力仕様

カセットコネクタ	62極(CPUアドレスバス、データバス、PPUアドレスバス等)
拡張コネクタ	28極(プログラマブルI／O、外部ラッチ、サウンド入力等)
コントローラ1，2	5極
映像／音声出力	12極(R,G,B、Video、Y,C、Sync、Sound L／R等)
ACアダプタ	ファミコンと同一規格
RF出力	TV 1または2チャンネル

●本体寸法 巾200×奥行242×高さ72(㎜)

●重　量 約1160g

●オプションパーツ

ACアダプタ	ファミコン専用品を使用
RFスイッチ	ファミコン専用品を使用
コントローラ	スーパーファミコン専用品(別売)
ステレオケーブル	スーパーファミコン専用品(別売)
S端子付ケーブル	スーパーファミコン専用品(別売)
RGBケーブル	スーパーファミコン専用品(別売)

⇧スーパーファミコンは、ファミコンよりかなり大きいものに

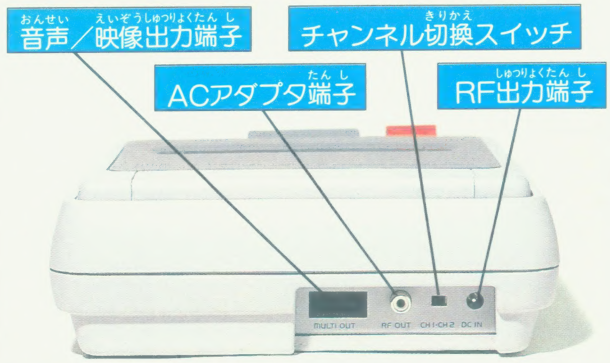
⇧カセットもこのぐらいあるぞ

発売日、価格はいぜん未定。しかし来年7月には発表!?

ついに本体の仕様が全て決定したスーパーファミコン。そうなるとあとは発売日と価格の決定のみだが、これが実際には未定の状態。あいかわらずのIC不足と高値が、スーパーファミコンの安価での発売と大量生産の見通しへの障害となっているのだ。

任天堂では「来年の7月以前の発売は無理」との考えで、最終的は発売日・価格・製品の公式発表は'90年7・8月に行われる予定のファミコンゲームの見本市でできるだろう」とのこと。あと1年の辛抱だ。

けれどもハードもソフトも現段階でほぼ完成状態。待つユーザーとしては一刻も早く遊んでみたいところなのだけれど……。



後面部が大きく変わった!

今回発表された最終仕様で大きく変わったのは、後面部の端子類で、ファミコンと同様、テレビにつなぐためのRF出力・チャンネル切換えスイッチがついたこと。RF出力とACアダプタのコードをそのままファミコンからつなぎかえれば、スーパーファミコンの接続は完了というわけ。つまり2台を入れかえて遊べるわけだ。これに伴い、「ファミコンアダプター」の発売は中止に。また、S端子やRGB出力、ビデオ出力用のアダプターも別売で用意されるぞ。

ゲームは発売までに7作！おもしろさもスーパーだ!!

外観まで完全に決定した本体とともに、今回の発表では待望のスーパーファミコン用ゲームの画面も発表された。このページでは、そのスーパーファミコンらしい画面の数数を、じっくりと見せてしまおう！

今回発表された2本は「スーパーマリオワールド」と「ドラゴンフライ」の2本。現在あと2本（そのうち1本は「ゼルダの伝説Ⅲ」）が進行中で、それも10月頃には完成とのこと。

発売時期が遅れたぶん余裕ができたので、「スーパーマリオ」でおなじみの宮本さん達のチームは、新たに3本のゲーム製作を始めたということだ。つまりスーパーファミコン発売時には、なんと7本のゲームが揃うことになるんだ。

スーパーマリオ4はコレだ！ スーパーマリオワールド

なんといってもイチバン期待はこのゲーム。新しいマリオの冒険を心待ちにしているキミも多いハズ。さて、どんな内容が今回は飛び出すのか？

「スーパーマリオワールド」はゲームルール的には「3」とよく似た感じだ。キノコの形のマップ上を進み、途中にあるアクション面をクリアすればさらに進めるといった具合。

敵はどうやらおなじみのカメ一族のようで、子クッパたちとの対決もちゃんとあった。

スーパーファミコンらしく、背景などのグラフィックが、とてもあざやか！パステルタッチの山や森、遠くの柱がかすんで見えるような城と、見たこともないようなグラフィック満載なのだ。

ゲーム中の仕掛けも、大じかけ揃い。「3」でみんなのドギモを抜いてくれた巨大の国もマッサオ！のデカキャラが登場したり、地面がゴゴゴとくずれ落ちるダイナミックなシーンがいっぱいだ。

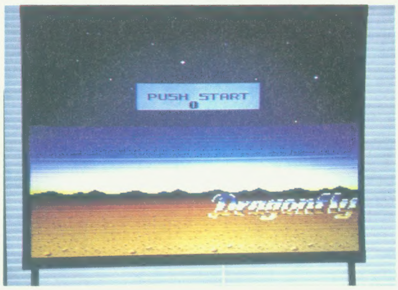
もちろん、きめ細かな仕掛けも忘れられてはいない。画面上部のワクにアイテム（スーパーキノコやはっぱ）をストックしたり、タテ向きにかけ登るカベがあったりと、いろいろと凝っている。新キャラだって、甲らを投げるカメなどが登場し、今までのキャラもカラフルになって登場の予定だ。

ステレオになったBGMも、ゲームをいやがおうでも盛り上げてくれる要素のひとつ。どんなゲームマシンもしのぐステレオ8音源が、大迫力のサウンドを聴かせてくれるよ。家にあるならゼッタイ大型テレビとステレオで、なくてもせめてヘッドホンではぜひ！楽しんで欲しいできばえだっだぞ。

マップ画面だよ

ルートが自然な形になっている

機能を生かした3Dゲーム ドラゴンフライ



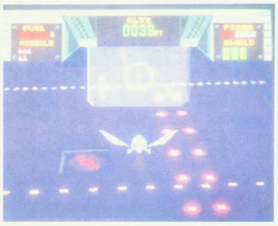
スーパーファミコンの機能を、とにかく使って！というゲームがコレ。フライトシミュレータ＋シューティングのおもしろさは他で味わえない。

バタバタと羽ばたく自機を操り、敵基地を撃破するのがゲームの目的。スーパーファミコンの持つ特徴である、背景の拡大・縮小・回転機能をふんだんに使ったゲームだ。

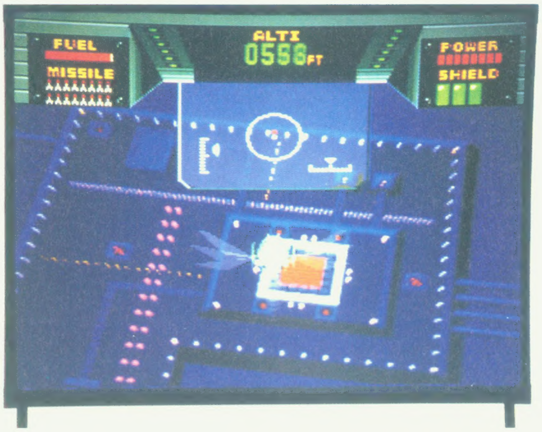
なんといってもすごいのはそのスピードで、ゲーセンのゲームに匹敵するほどのモノ。今まであればいちいち絵を描きかえていたものが、本体の機能＋αでこんなコトまでできてしまうわけだから、スーパーファミコンのモノすごさがうかがえるだろう。

もちろん3Dの処理もキチンとされていて、かなりの高度まで正確にシミューレートするとのことだ。早く実際の速さを味わいたいね。

雲の上。猛スピードだ



夜間フライト。灯りが



上空からだとこんな感じ。とてもキレイでしょ

SUPER FAMICOM 先取りレポート

○これぞデカキャラ？ これだけ大きくてもチラつきは一切なし。マリオの大きさと比べるとよくわかる

巨大テレサだゾ！

○魔法使いが現われるところはブキミなのだ

○カベをかけ登るマリオ？ ヒェーッ

○上のワクからスイッチのアイテムが出た

○次の画面は下まで見えるようになったゾ

○大きなコインも出現。手前にあるのはリフトの新型。背景も今までとはかなり違うよね

○城内。遠くに行くほどボンヤリとしている背景がリアルに描いてるね！

○アミの裏と表での対決は新しい仕掛けだ

○背景は2重スクロール。雲も流れる

サードパーティ21社がスーパーファミコンに参入！

スーパーファミコンには、任天堂だけでなく他のメーカーからもどんどんゲームが発売される予定だ。この8月1日には、現在参入を決定しているメーカーに説明会が開かれ、早ければ9月ごろからゲーム製作に入るところもあるらしい。

現在参入が決定しているメーカーは全部で21社。ゲーセンでおなじみの会社や、「ドラクエ」のエニックス、チュンソフトの名も見える。

もちろん他にも、検討中のメーカーはたくさんある。スーパーファミコン発売時には、30～40社程度まで増えるかも知れない。新マシンだからソフトがないという心配はしなくてもいいようだぞ。

次号ではその辺も含めさらに詳しく追求した続報をお送りする予定だ。

- コナミ
- HAL研究所
- SNK
- スクウェア
- カプコン
- ジャレコ
- コトブキシステム
- サン電子
- チュンソフト
- セタ
- データイースト
- アイレム
- 光栄
- エニックス
- バンダイ
- ポニーキャニオン
- テクモ
- タイトー
- アスキー
- ハドソン
- CBS・ソニーグループ

○上昇したところ。母艦の全体が出現

○母艦から離陸。ク　ンに上昇する

○かなり上の高度だとなかのは

○のどかな風景の中に敵基地か出現た

C Nintendo

記事中、写真は全て発表会場での撮影・提供写真によるものです。また、ゲームタイトルは全て仮称のものです。

最新情報+すぎやまこういちさんを独占取材

価格決定 8500円!

DRAGON QUEST IV

ドラゴンクエスト

導かれし者たち

まだあるぞ 塔やダンジョンの写真

発売時期も値段もわかったけれど、まだまだゲームの内容は未知の世界。だから、発売のその日までファミマガは追っかける! そこで今回も新しい写真を紹介するのだ!!

塔には扉が…

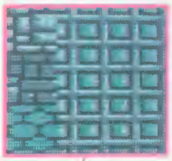
本誌No.13で初めて紹介した塔の写真に続いて、新しい塔の中を見せちゃうぞ。左下の写真はある塔の1階だが、右下の写真が同じ塔を登ったところなのかどうかはヒミツ。頑丈そうな扉からして広くて意味ありげな感じがするが…。

謎の像の存在は…

IIIのときにもビーナス像のようなものがあったが、特に意味はない

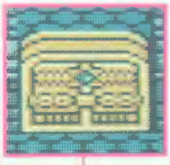
ここにも部屋が

承知のとおりここの中にも部屋がある入れるところを探せ



扉の奥には何が

今までだと、このくらい大きな扉は特別な鍵を持ってないと



床の不気味な模様

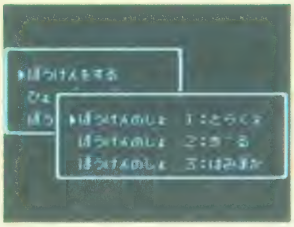
何の意味があるのかわからないが、塔の床にはハゲタカのような模様があるのだ

IVだとこうなる気になる部分

ストーリーや仕掛け以外で気になる「冒険の書」、各章のつながり、勇者が死んだ場合どうなるのかという3つの疑問についてふれておこう。

「冒険の書」は3つ

ゲームを続きから再開できる、バッテリーバックアップシステムが搭載されたのはIIIから。ドラクエではそれを「冒険の書」といい、同時に3つの記録がセーブできた。そのシステムはIVでも同じだよ。



○これはIIIのときの画面。3人までが自分の「冒険の書」を持てた

章ごとのタイトル

ゲームは1話完結で第5章で全主人公が合流するが、ストーリーはどうつながるのか。

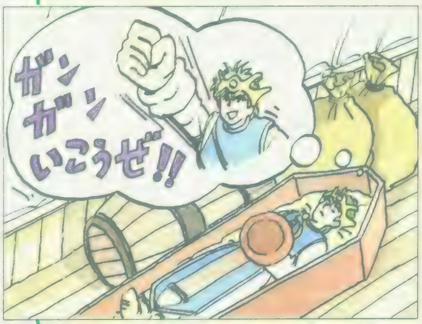
現段階では、ゲーム全体のオープニングがあり、さらに章ごとにもタイトル画面があるらしいが、それは、音楽が流れるような仰々しいものではなく、ごく自然に前章から引き継がれるもの。さしずめフェイドイン、フェイドアウトといったところだろう。

○各章のタイトルはこんなカンジ

○IIIのときはシンプルすぎてガッカリ

勇者が死んだら…

勇者が死んでもゲームは終わらない。これまでと同じようにパーティが全滅しない限りゲームは続くのだ。システム上パーティの戦闘方針を決めたり、メンバーの入れ替えを指示するコマンド操作は勇者であるキミがやらなくちゃならない。勇者はオチオチ死んでもいられないというワケ。



○主人公ともなるとパーティとして戦っていなくても指揮をしなくてはならない

発売日に続いて価格も決定！
8500円を高いと思うか安いと思うかはゲームをやってみないとわからないが、これでお小遣いの計画が立てられるね

'90年1月発売予定

エニックス

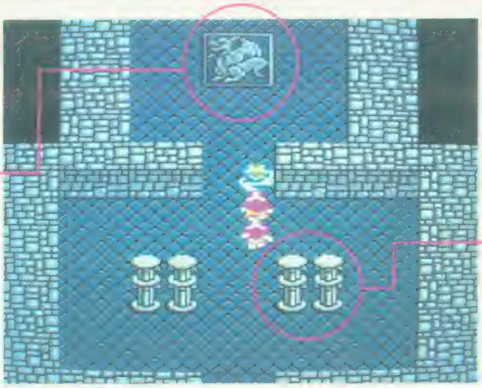
8500円 消費税別

カセット 4M+128K RAM
バッテリーバックアップ
ロールプレイング

ダンジョンには宝箱

下の写真はダンジョンの中。ライアンが何やら宝箱を見つけたところを見ると、これは1章のダンジョン。中にはどんな重要なものがあるのか？

大きな柱があるぞ

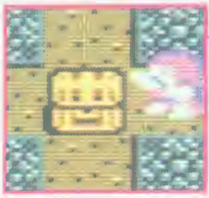


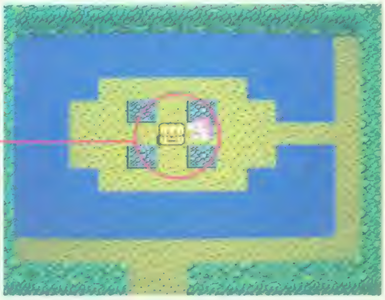
ダンジョンの床にも

No.14で紹介した写真にも…

…にこの上は通っても平気だよ

宝箱の中には何が？





IIIにもこんな所があったね!!

 ©エニックス　イラスト／後藤範行

本誌独占

ドラクエシリーズの作曲者

すぎやまこういちさんにインタビュー！

IVのタイトル画面に音楽がよみがえった!!

IVの曲作りを終えて一段落したという、すぎやまこういちさんへ直撃インタビュー！ IVの音楽の内容や、ストーリーとの関係を中心に、制作過程での㊙ウラ話まで聞いたぞ。おまけに、8月14日のコンサートで、IVの曲をやるかもしれない!? なんて重大発言まで飛び出した!!

各章のイメージを生かした曲

ファミマガ ようやく全ての作業が終わったということですが、IVの場合、これまでよりも、もっと曲の数も多くなってるんでしょうね？

すぎやま ちょっと遅れちゃったけれど、全部終わりましたよ。曲は全部で26曲。26曲っていうと、CDだと2枚組分ありますからね。IIIのときの2倍くらい、Iと比べると5倍くらいになっちゃうね。

キャラに合った曲作り

ファミマガ ところで、IVは5章立てになってますけど、それぞれ曲の感じも違うんですか？

すぎやま もちろん、キャラクタの個性を反映した曲になってますよ。例えば、1章だったら戦士が主人公ですからね、勇ましさがベースになってて、1人で冒険していくってことで未知への不安も表現してるから、ちょっと寂しい感じがするかもしれませんね。

ファミマガ ちょっと寂しいっていうとIみたいな感じなんでしょうかね。マイナーな曲で、ホロリとくるような懐かしい感じがありましたよね。

すぎやま 懐かしい、ふるさとっていう感じだと5章のほうがそんな雰囲気かなぁ。

ファミマガ じゃあ、2章だとおてんば姫っていうくらいですから、明るい感じなんですか。

すぎやま そう、おきゃんで快活、ゲンキって感じですよ。でも、やっぱりお姫様だからどことなく品がいい。

ファミマガ では3章は？

すぎやま 「デブのおっさん」って感じ。

ファミマガ デブのおっさん、…ですか？

すぎやま うん。聴いてみると、ほんとにそんな感じがするから(笑)。

ファミマガ ああ、ほのぼのとしてるというか、のどかとかそういう感じの曲なんですね。そうすると4章は…？ ストーリーが暗いようですけれど。

すぎやま ジプシー音楽です。マイナーでエスニック。雰囲気がでてますよ。全体を通して、これまでのドラクエよりますますバラエティに富んだ、にぎやかな内容になってますね。ロックっぽい曲もあれば、ジャズっぽい曲もあるといった具合にね。

オープニングもある

ファミマガ そういえば、章ごとにオープニングがあるみたいですけど、そこにも音が入るんですか？

すぎやま いいえ。章と章のつながりは、とても自然でスムーズな流れになってますからね。いちいちテーマを流してたら流れがとぎれちゃう。だから、章ごとのテーマ曲なんてものはありませんよ。

ファミマガ オープニングといえば、IIIのときはタイトルバックに音がなくて寂しかったんですけれど、最初の予定では入るはずで、曲もできてたんですよね？

すぎやま ありましたよ。でもね、いろんな部分の調整をしているうちに、どーしても削らなきゃならなくなってね。

ファミマガ シナリオも、グラフィックも、だれも譲らないって感じだったんですか？

すぎやま いやいや、そのへんはみんな、どうすればもっとよくなるかっていうことで考えは一緒ですから…。

ファミマガ IVのタイトルバックに曲はあるんですか？

すぎやま ありますよ！ こんどはバッチリ入りました。

日の目を見ない曲がいっぱい

ファミマガ　作曲にとりかかってから完成まで、どれくらいかかるものなんですか？

すぎやま　曲を書き始めたのが去年の11月くらいかな。だいたい8カ月くらいかけて曲を書いて、書き上げたらすぐにプログラミングするでしょ。それは、だいたい2～3週間で終わらせて、それが終わったら、今度はオーケストラ用の譜面を書かなきゃなんない。

ぼくのレベルでボツ

ファミマガ　曲が決まるまでのプロセスっていうのはどんなものなんですか？

すぎやま　IIIの村の曲だって5種類くらい用意して、それをスタッフみんなで聴いて、どれがいちばんいいかって相談しながら決めたんですから。その5つに絞る前にぼくのレベルでボツにしたものもありますからね。1つの曲が決まるまでには、日の目を見なかった曲がたくさんあるんです。

ファミマガ　それはすぎやまさんしか知らない。

すぎやま　そう、オクラ入りってやつですよ(笑)。

ファミマガ　そういう曲を集めて、レコードとかCDにしてほしいですねぇ(笑)。

すぎやま　〝幻の曲集〟(笑)。

シーンごとカットに

ファミマガ　曲が決まってからもいろいろあるんですか？

すぎやま　曲もうまくいって、やれやれなんて思っていると、そのシーンごとカットになっちゃうことだってあるしね。要するにメモリとの戦いですよ。でもね、それとはまるっきり逆で、IIで使えなかった曲がIVで復活しちゃったり、なんてこともあるんですよ。ここにはあの曲が合うんじゃないか、なんてやってみると、これがまたピッタリ！

ファミマガ　その曲が本当はIIのどこの曲だったのかがわかるとおもしろいでしょうね。

すぎやま　それを知っているのは、ぼくだけです。

発売前にIVの曲が聴ける？

ファミマガ　コンサートも、今年で3回目になりますね。

すぎやま　みなさんのおかげでね。で、今年はI、II、IIIの曲をやるんだけど、去年とどこが違うかというと、いちばん違うのは、今年初めて僕が自分で指揮棒を振るってところだよね。

ファミマガ　すぎやまさん自身がコンダクターですか。

総集編＋IVをチラッ

すぎやま　そう。もちろんメンバーはいつもの通りN響の人たちだけど…。そういえばN響の連中の中にもドラクエのファンがいっぱいいるんですよ。あ、そうそう。これはぼくが考えてることなんだけれど、IVの曲もやろうかと。1部がIとII。2部がIIIでしょ。総集編プラスIVをちらっとってかんじでね。アンコールでみなさんにリクエストされちゃったりしたら、ぜひやってみたいな、なんて。

ファミマガ　それはすごいですよ！　ぜひ行かなきゃ!!

ファミマガ　では、最後に読者のみんなにメッセージをひとことお願いします。

すぎやま　IVは、これまたさらに力作になりました。音楽も十分楽しんでもらえるものになっています。みなさんも楽しみにしてて下さい。

ファミマガ　これからもいいゲーム音楽を作って下さいね。ありがとうございました。

コンサートへ行きたいキミは

と、いうわけで、8月14日(月)午後6時30分から、渋谷公会堂で第3回ファミリークラシックコンサートが開かれる。すぎやまさんのタクトでIVの曲が聴けるかも!?　先取りしたいキミは見逃せない。

演奏曲目
交響組曲「ドラゴンクエストI、II」
交響組曲「ドラゴンクエストIII」
演奏
ファミリークラシックオーケストラ
(N響メンバーによる)
コンサートマスター　徳永二男
指揮とお話し　すぎやまこういち
場所
☎03　463　5001
料金
S席4000円　A席3500円

★チケットのお問い合わせは
FCC事務局
☎03-770-3464
チケットぴあ
☎03-5237　9990
チケット・セゾン
☎03-5990-9990

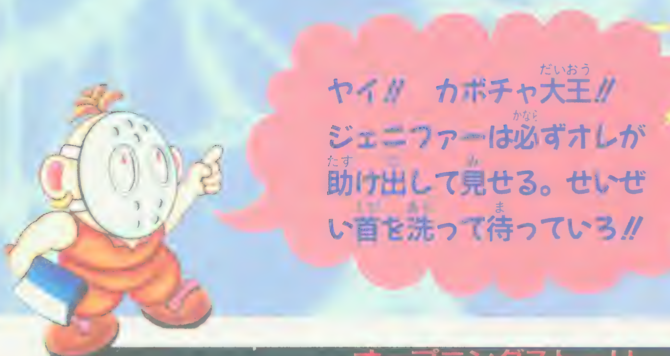
コンサートポスタープレゼント

すぎやまさんのサインが入ったコンサートのポスターを抽選で50名に差し上げます。欲しい人は、ハガキに住所・氏名・電話番号を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 T-M ファミマガ　ドラクエポスター係まで送ってね。〆切りは8/10必着。

内容一新!!

恐怖の館はユーモアいっぱい

スプラッターハウス わんぱくグラフィティ



発売中 ナムコ

4900円 別

カセット 2M

コンティニュー

アクション

オープニングストーリー

◎カボチャ大王に連れ去られるジェニファー

◎しかし、カボチャ大王の墓にも稲妻が……

◎稲妻のショックによって、蘇ったリック

◎リックの墓の前で悲しみに暮れるジェニファー

少年リックの冒険活劇

業務用の、超グロテスクなグラフィックやサウンドに思わずプレイした人も多いはず。そう、あのスプラッターハウスが、ユーモアいっぱいの痛快コミカルアクションゲームとして新登場。けれど業務用のおどろおどろしい部分はしっかり受け継がれているのだ。

敵に対する攻撃方法

主人公リックの攻撃方法はゲーム全般に渡って、最初から装備されているオノが基本となる。その他にゲームの途中に出てくるショットガンを拾って攻撃することもできる。

ショットガン

オノ

◎ショットガンを持ったリックは、とってもカッコイイ!!

◎飛び散る様子がなかなか豪快なのだ

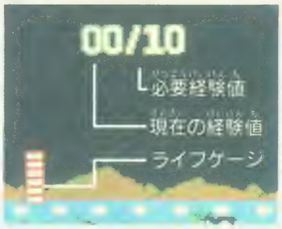
◎リックにオノを持たせりゃ天下無敵!!

経験値とライフ

現在の経験値は敵を1匹倒すごとに1ポイントずつ上がり、必要経験値に達するとレベルが上がり、ライフゲージが1ポイント分拡張する。ライフゲージの上限は最大16ポイント分まで拡張するのだ。

キャンティ

ハンバーガー



©ナムコ

墓場の家から冒険開始

このゲームの攻略ポイントは何といってもタイミングだ。メチャクチャにオノを振り回したり、ジャンプをしたりしては敵の攻撃を受けやすい。タイミングを見計らって攻撃もしくはジャンプをしよう。特にジャンプはボタンを押す長さによって高さが決まり、短く押せば小ジャンプ、長く押せば大ジャンプすることができる。なかには、小ジャンプでしかよけきれない敵もいるから十分気を付けよう。

さて、さっそく全7ステージを順を追って説明しよう。

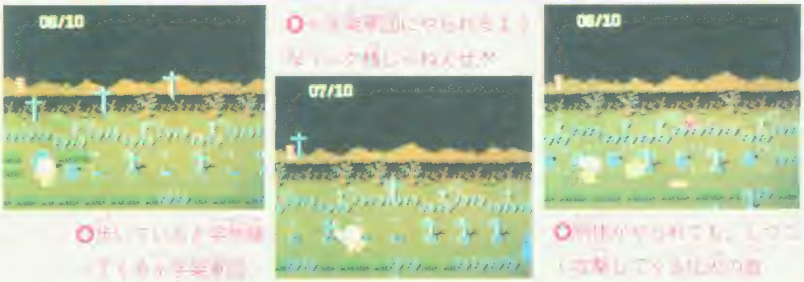
ここがお前の墓場だ。ハハハ…

ステージⅠ 墓場の家

ステージⅠの構成は、墓場、手首の部屋、書斎、カチュカの寝室から成っている。特に墓場のシーンではゾーンビを操るダンシングドラキュラが一番の見せ場で、かなりコミカルなダンスを披露してくれるぞ。

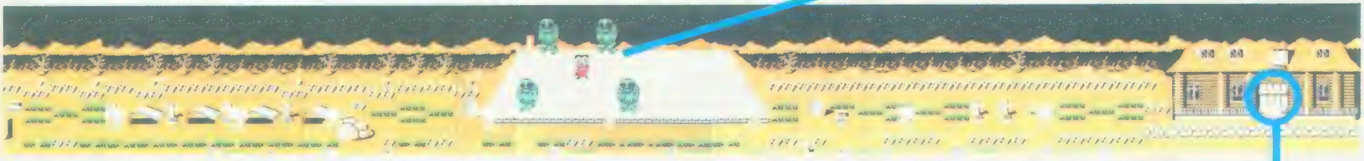
スタート

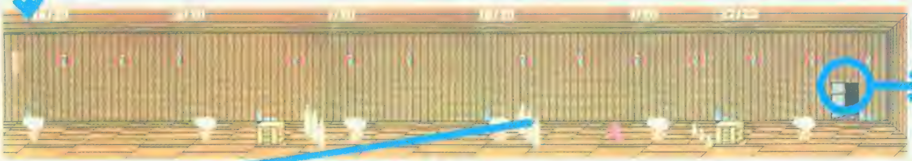
つづく



ダンシングドラキュラ登場

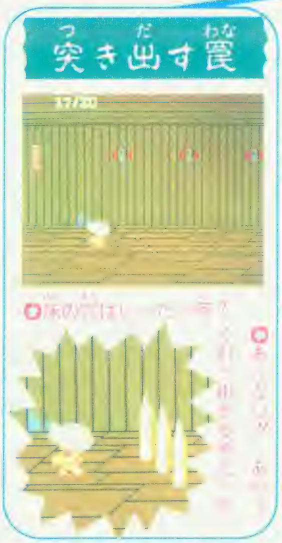
つづき





書斎・乱舞するブックス

突き出す罠



回る首

カチュカの寝室・飛来する首の恐怖

お化け屋敷感覚で楽しんで

何が飛び出すかわからない。そんな、お化け屋敷的なものがこのゲームの魅力だ。たくさんの仕掛けの中でも、より楽しいものをピックアップして紹介しよう。写真では伝わりづらいかもしれないけど、どの敵キャラも動きが不気味で、ホラー感覚たっぷり。

とにかく、ショッキングなシーンの連発で、息をつかせぬゲーム展開が楽しいよ。

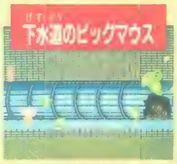
下水のゴミとなるがいい。ハハハ…

ステージ2 下水道

最初の見せ場は、キッチンのシーン。レンジから焼き上がった「チッキン」が画面狭しと暴れ回る。しかも、いくら倒しても無限に焼き上がってくるのでたまらない。飛び回ってる「ホウチョウ」を攻撃しなきゃダメだぞ。そして下水道に落ちたリックを待ち受けるのは「ビッグマウス」。マウスがはね回って攻撃してくるので前に進むのが困難。

○攻撃されて後ろに[illegible]されたリック

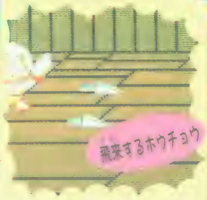
はね回るマウス



○ビ[illegible]マウスかリックの[illegible]ぐ

○ビ[illegible]跳ねてく[illegible]だ

○この[illegible]に12回攻撃を与えろ!!



暴れ回るチッキン

○あれは[illegible]?

○ウワーはさまれた

ようこそ悪魔の街へ

ステージ3 悪魔の街

このステージは、すべてが見せ場といえる。特に凄いのがタラリアンルームで、ドルアーガの塔で有名なカイちゃんのおなかの中から「タラリアン」が飛び出すシーン。ファンならきっと怒りがこみ上げてくるに違いない。しかし、敵を倒し続けるとカイちゃんはおき上がり、あくびをするんだ。無事でよかったが、しっかりとおなかの辺りの服がやぶれている。不気味だ…。

○戸に[illegible]ているチェンソーは[illegible]だ。[illegible]

○飛来するチェン[illegible]を8回[illegible]すれば脱出できる

○[illegible]

○魔の転送実験を一部始終[illegible]リック

○ここは魔の転送実験室である。[illegible]

○[illegible]

○この[illegible]

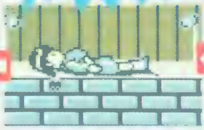
○[illegible]呪いのミサに[illegible]のりこむリック

○カイちゃんはもしかして[illegible]なのか?

○てめえ[illegible]カイちゃんの[illegible]

○オ[illegible]!! なんということよ。カイちゃんのおなかが食い破られた

ふくれ上がるおなか



○カイちゃんの[illegible]

○実験台に[illegible]ているのはもしかして[illegible]

ここがダイヤモンドキャンプ。死霊のすみか

ステージ5 キャンプ場の森

キャンプ場にお化けは付きもの。物置小屋では、バケツが自分の意志で襲ってくるが、実はバケツは重要アイテムだったりする。かぶれば、この後戦う「オオカミマン」に受けるダメージが半分ですむのだ。「オオカミマン」の変化も必見。

少年はオオカミマンに変身した

…に泣いている

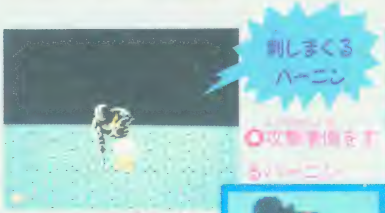
…に大変身!!

物置小屋…

ダイアモンドレイク。死霊は光と共にやって来る

ステージ4 湖の辺

湖中をリックが泳いで進む。岸に着くと、画面が暗黒に包まれ「バーニン」が登場する。空中から突き刺して攻撃してくる汚いヤツだ。某恐怖映画で、こんなヤツを見たような…。



死霊の集う地獄の館。物語は間もなく佳境を迎える

ステージ7 屋敷

最後はもちろん仕掛けだらけ。司祭の野郎につまみ出されるは、トイレに襲われるはで、なかなかカボチャ大王の部屋に進めない。自動販売機へたどり着けばあともう少し。ドリンクを飲んで体力を回復し決戦だ。待ってろジェニファー!!

丘の上に建つ地獄の館。そこまで辿り着くことが出来るか

ステージ6 屋敷への道のり

吊り橋の上に立ち止まると、その場所が崩れ落ちるので危険だ。しかも吊り橋から落ちると、最初にもどされるほかに、今まで得た経験値も半分になってしまう。悲しい…。

敵のするどい攻撃に…った瞬間、吊り橋が…れ始めた

リックは前に進もうと思ったが…

やっとたどり着いた丘の上に建つ…

本場大リーグのベースボールゲーム

メジャーリーグ MAJOR LEAGUE

大リーグのパワーがさく裂！
日米の14球団の中から好きなチームを選んで対戦できる野球ゲームの登場だ！
キミが選ぶのは大リーグのチームかな？
それとも、やっぱり日本のチームかな？

10月発売予定
アイレム
6000円 消費税別
カセット 2M 野球

○ほかの野球ゲーム…に表示された画面構成だね

○全部で14球団ある中から好みのチームを選んで遊ぶ

○これは映画の1シーン…

アメリカ野球が楽しめる

「メジャーリーグ」っていうアメリカ映画を知ってる？どうしようもなく弱くて負けてばかりいたチームが、突然並いる強豪を打ち負かし、優勝するっていうお話なんだ。

このゲームは、そんな映画のストーリーとは関係ないけど、日米14チームの中から好きなチームを選んで遊べる純粋な野球ゲームなんだ。

メジャーリーグとは

「メジャーリーグ」は知らなくても「大リーグ」といえば知ってる人もいるんじゃないかな。実はどちらも同じでアメリカプロ野球の一軍が集まったリーグということだ。

アメリカのプロ野球

メジャーリーグ
AAA
AA
A
ルーキー

アメリカのプロ野球は5階級に分かれている。その中の最高ランクが「メジャーリーグ」と呼ばれている。

日本のプロ野球

一軍
二軍

一方、日本のプロ野球は、一軍・二軍と2つに分かれているだけだ。アメリカのほうがキビしいんだね。

チーム紹介

メジャーリーグ

4プラス3選抜チームの、合計7チームある。1チーム野手15人、投手5人の20人構成だ。

MB ベストチーム

4番 かんすこ

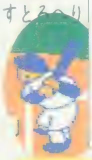
くらく
かあた
ういんひると
からあか
らはりえる

AV 321 HR 46

○全米プロ野球のベストチームだ

M メイツ

4番 すとろへり



ういるすん
しよんそん
へるなんてす
すとろへり
まくれいのす

りりと
ましり
あら
しふり
さつさ

AV 371 HR 45

○ナショナルリーグ東地区優勝チーム

A アキレチックス

4番 かんすこ

わいすす
らんすほほと
まくわいあ
かんすこ
へんたそん

はひあ
すこつと
ははと
ふいりふす
はすし

AV 321 HR 46

○アメリカリーグ西地区優勝チーム

I イーンデヤンス

4番 ふうつう

いたてん
はあせん
てへらあ
ふうつう
かあた

まくたうえる
ふらうん
くらく
ふあみん
すへら

AV 261 HR 38

○アメリカリーグ東地区…チーム

C IREM CORP.／1989 MORGAN CREEK／1989 MIRAGE PRODUCTION

どのモードで遊ぶ？

このゲームは4つのモードで遊べるようになっている。コンピュータを相手にしたり、友達と対戦したり、コンピュータ同士の試合を見たり、ただひたすら打つだけというモードも用意されている。

また、オマケ的な要素として、グラウンドの色を変えられたり、音声合成がついていたりもしているぞ。

モード選択

○これがどのモードで遊ぶか決定する画面だ

❶ 1P VS COM

コンピュータを相手にして1戦だけ遊ぶモード。1人で試合をするときはこれだね。

❷ 1P VS 2P

いわゆる対戦モードのことだ。好きなチームを選んで、友達とウデを競い合おう。

❸ ウォッチ

コンピュータ同士の対戦を見て楽しむ“観戦”モード。

❹ 打撃練習

ピッチャーが投げてくる球を打ち続けるモードだ。これでバッティングに慣れよう。

❺ カラー選択

グラウンドの色をいろんな色に変えられるモード。

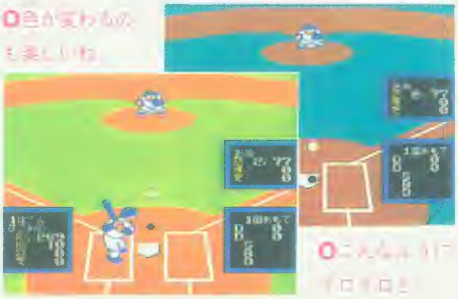
同じチームで対戦

同じチームを選んで戦うことができる。ということは、これで友達と勝負すれば、文句なしに実力の差がハッキリすることになるね。

○同じチームも選んで対戦できるので、取り合いにならないんだ

色を変えられる

グラウンドの色は全部で8種類で、その中から好きな色を選んでプレイできる。


○色が変わるのも楽しいね
○こんなふうにイロイロと

打ちっぱなしだ

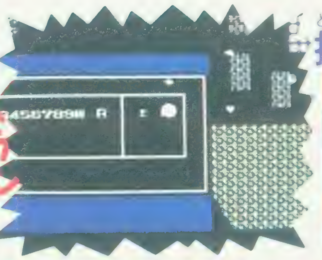
あらかじめ球数を設定して単純に、1人で打ちまくることができる。練習の結果が、そのあとの試合や選手の個人データに影響することはない。

○球数は5球単位で決められるんだよ

投手1人だけ

○打撃練習のときは、ピッチャー以外の野手はいない

ホームラン



○ホームランはやっぱり気分がイイのだ。明日もこの調子でガンバルぞ

うまくなったかな？

オールアメリカリーグ

Ld ドジョーズ

ナショナリーグ西地区の首位チーム。選手も粒ぞろい。

Ar オールアメリカリーグ

オールアメリカリーグの東西地区選抜チーム。

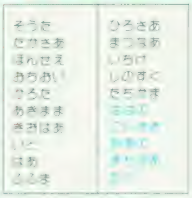
An オールナショナリーグ

オールナショナリーグの東西地区選抜チーム。

セラミックリーグ

日本のセ・リーグのようなチームにベストチームが加わった7チームがある。

AJ オールジャパン



○日本プロ野球のベストチームだ

G ガイデンズ

お馴染み日本の人気チーム。ゲームの中でも好調かな。

C カーピ

自慢の投手陣は大リーグ相手でも通用するだろうか。

D ドラブリズ

調子に乗ると強いチームだけどはたしてどうかな。

S スパルタンズ

クリーンアップの破壊力はなかなかのものだが…。

W ホエーンズ

投手力がやや劣るのが心配だけど機動力でカバー。

T タイヘンズ

投打のバランスが良くないがファンの声援でガンバル。

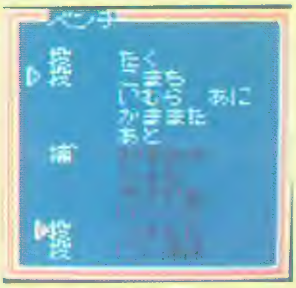
スタメンを決めよう

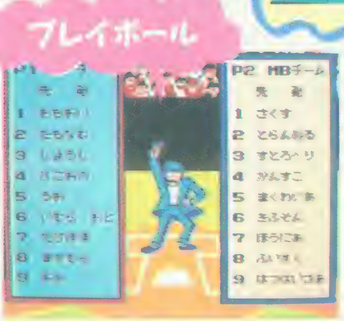
試合を始める前に、まずチームを選び、先発メンバーを決める。

1チームは総勢20人。そのうちベンチに入れる（試合に出場できる）のは14人だ。つまり、控えの選手は5人いるということだね。

控えの選手は2人の投手と3人の野手で構成されている。

チームを選んで





レッツバッティング！

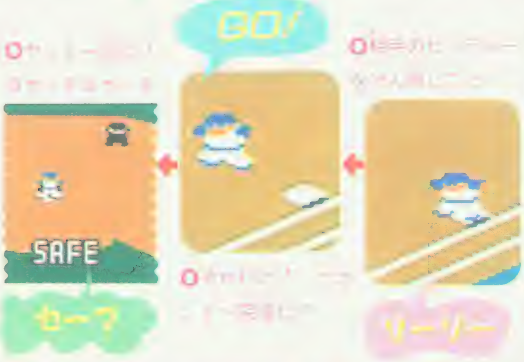
攻撃の要はなんといっても打撃と走塁。パワフルに打ち、スピーディに走ろう。

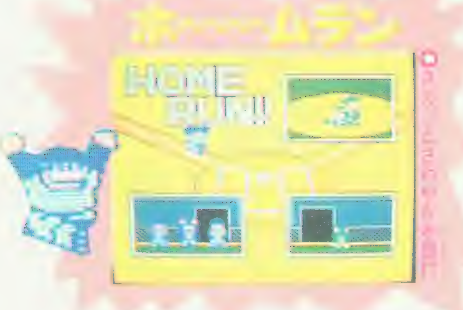
打者の体格が違う

打者にはヤセ・普通・デブの3種類の体型がある。しかしこれは見た目だけで、デブほどパワーがあるということではないんだ。見かけにだまされないように。

走れ！走れ！

実力が伯仲していれば、盗塁は勝負の大きなカギとなる。何度も試して経験を積もう。





メンバーチェンジ

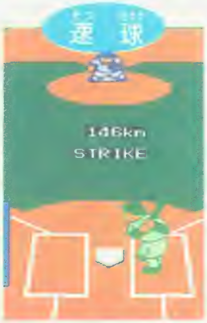
控えの野手は全部で3人。代打や代走として起用でき、それぞれの選手のデータも表示される。また、同じ選択画面でスイッチヒッターの左右入れ替えができるようになっている。

スイッチヒッターはなかなか便利だね

ここでは3種類の選択ができるようになっている

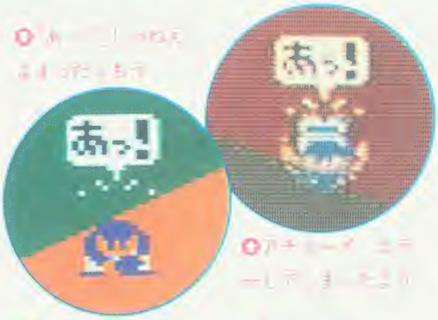
守備も豪快だぞ！

守備は大リーグらしく豪快にプレイだ。三振を奪ってガッツポーズ。ファインプレイはもちろんエラーもある。



エラーするぞ

どんな名手にもエラーはつきもの。操作ミスをしなくとも思わずポロッとやってしまう。エラーをするとごく短時間だがその野手の動きが止まるので、すぐに追いつくことができないのがつらい。



ファインプレーだ

ファインプレーは野手の見せ場だ。四方八方駆け回り、カッコイイところを友達に見せて大いに威張ろう。

○ハデなアクションで喜ぶ

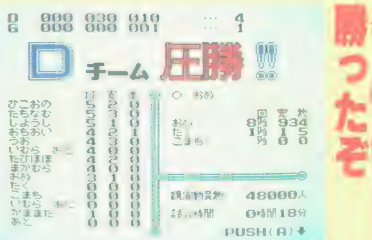
メンバーチェンジ

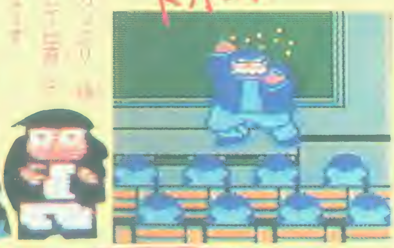
○リリーフはいつでも練習してるぞ

リリーフ投手は2人用意されている。ということは、投手の交替は2回しかできないということなんだ。交替の時期は試合の流れを大きく左右するので注意しよう。

試合のあとのお楽しみ

試合が終わると、テレビのスポーツニュースのような画面が現れて、試合の結果を見せてくれる。勝ったときはウキウキ気分でいいけれど、負けたときはやっぱりイヤなもんだね。負けてもめげずに次の試合に希望をもって、絶対に勝つ意気込みで再びチャレンジしよう。





3D画面でドッグファイト

TOP GUN（トップガン）
DUAL FIGHTERS（デュアルファイターズ）™

2年間の沈黙を破ってF－14が空を駆ける。愛機の武装は？　敵の攻撃は？　はたしてトップガンはどのように生まれ変わったのか？

10月発売予定
コナミ　価格未定
カセット　1M＋1M
シューティング

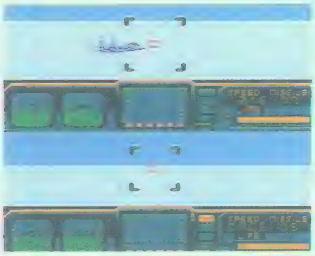
ふたたびスクランブル!!

今回の『トップガン・デュアルファイターズ』は前作にくらべ、動きのダイナミックさ、リアルさにおいて格段にパワーアップしている。飛行パターンをとってみても、敵の攻撃を避けるのに有効な横ロール、空中戦の相手をまく宙返り、逆宙返り、アフターバーナー使用の急加速と、かなり本格的なフライトシミュレータといった感じ。そして愛機F－14の武装は標準装備のバルカン砲の他オプションのミサイルとして3種の実在する最新空対空ミサイルのなかから1種類選べるようになっている。繰り出してくる敵も、最新戦略爆撃機ブラックジャック、戦闘ヘリコプターハインドと強物ぞろい。

たくさんの障害を突破して、最終目的に向かって突き進むのだ！　トップガン！

3つのモードで戦闘

今回の特徴は何といっても2人でプレイできる2Pモードだ。2人で上下に分かれた画面をみながら1対1の空中戦を繰り広げるというもの。他には前作とおなじ1人でプレイする面クリア式のモード。そしてコンピュータの操作するパイロットたちと1対1で対戦するモード。それと十字ボタンの操作を逆にできる機能までついている。

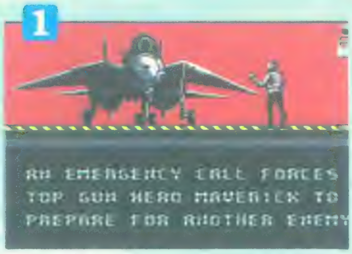


○これが2人で対戦するモードの画面。すぐ勝負がつくことも！

○今回は画面がグルーリと回転するのだ。風を切る音がまたいいぞ！

○1Pとコンピュータのドッグファイトが始まる。トップガンを目指せ

○ミッション2は地上での作戦だ　敵の激しい攻撃がつづくのだ



○デモ画面で今回のストーリーが紹介される。新たな敵の出現に再び出撃せよ!!

○さらなる強敵がマーベリックの行く手を阻む　はたして彼は生きて帰れるか？

○敵の秘密兵器を見つけだし破壊するのが、マーベリックに与えられた使命だ

©1989 PARAMOUNT PICTURES CORPORATION.　ALL RIGHTS RESERVED.
TOP GUN IS A TRADE MARK OF PARAMOUNT PICTURES CORPORATION./KONAMI

操縦方法を習得せよ!

F-14トムキャットは艦載機ということで航空母艦からカタパルトで出撃してゲームスタート。コクピット内の雰囲気もなかなかカオツなものだ。操作は簡単だけどけっこう奥が深い操縦も可能だぞ。

武装はバルカン砲と3種類の中から選んで搭載するミサイルだ。敵機をロックオンできる範囲が広いミサイルほど搭載できる量が少なくなっている。しかも、3種類ともに空中物以外も狙える。

F-14トムキャットのコクピット

●レーダー
敵の位置、敵のミサイルの飛行状況を教えてくれる。役に立つのである。

●サイトスコープ
バルカン砲の照準だ。あまり正確に狙う必要はない。でも後半は違うぞ。

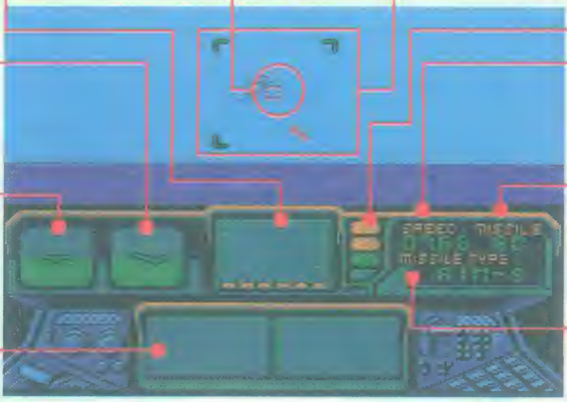
●レーダーロックオン
この範囲内に敵機が入ると、ミサイルが撃てるようになるのだ。

●警戒ランプ
敵にロックオンされた状態になると、オレンジのランプが知らせる。

●垂直ディスプレイ
機体の上昇、下降の状態を表示する。

●水平ディスプレイ
せん回のときのバンク角を表示する。

●メッセージスクリーン
ミッションの切れ目に情報を表示する。



●速度計
敵機にフェイントをかけるとき活用!

●ミサイル弾数
ミサイルの残弾数が表示される。

●ミサイルの種類
ミサイルは3種類。作戦で使い分けろ!

F-14の武装

20㎜バルカン

20㎜6連装バルカン砲。1分間に6000発撃てる。使い放題。

○F-14の基本装備だ

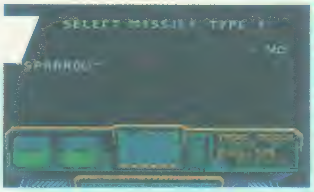
サイドワインダー

もっともオーソドックスなミサイル。

○使えないミサイル

スパロー

ロックオンの範囲が中程度のミサイル。



○まあまあ使える

フェニックス

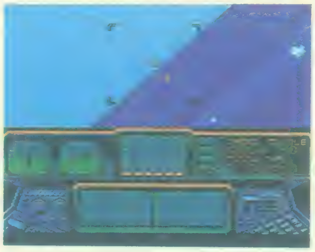
搭載できる中ではもっとも高性能だ。

○大量に搭載不可!

F-14の操縦方法

横ロール運動 左・右

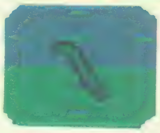
左右どちらかに2回連打で横ロールができる。ミサイルの回避には、とても重宝だ。



○横ロールは攻撃を避けるのに便利。でも多用は禁物

宙返り・逆宙返り 上・下

2人対戦の場合2回連打で宙返りだけど、1人の場合は降下、上昇に使うだけ。

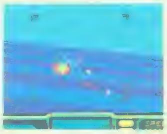


○2人対戦のときは使えるが1人のときは役立たず!!

コントローラ

武器使用

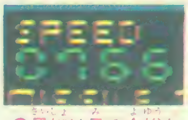
押しっぱなしにすると連射だけど、2回連打でミサイル発射。



○1つのボタンで使い分ける。けっこう難しい。

スロットル

押しっぱなしで加速、2回連打で巡航速度まで減速する。



○最初は見る余裕などない。慣れればね

写真提供：グラマンインターナショナル

ミッションを遂行せよ!!

1つめのモードは前作「トップガン」とほぼ同じ。空母から発艦、敵軍との戦闘シーンを経て攻撃目標（ボス）を破壊。そして空母に着艦と、ここまでクリアして1つのミッションが完了になる。

横ロールと宙返りのテクニックは空中戦でのみ使用可能なので、状況によって戦い方を変えるのも重要なポイントになってくる。

最終攻撃目標の「スーパーミグ」を、君は撃墜できるか。

MISSION 1

ミッション1の攻撃目標は、敵国の新型爆撃機「ブラックジャック」。空中戦と対艦戦が交互に2度ずつあり、中ボスともいえるちょっと強めの戦闘機との一騎打ちもある。

最初のミッションだけあって、敵の数も少なく攻撃もそれほど激しくはないぞ。

空中戦

まずは空中戦。最初のうちは機銃だけで戦える

まっすぐに飛んでいくだけの敵がけっこう多い

対艦戦

潜水艦はちょっとカタイ。おまけにミサイルを連射してくる

混合攻撃もある。戦闘機にとらわれずに、潜水艦を確実に沈める

背景の色が少し変わると、中ボスとの一騎打ちだ。こいつはクセモノ

ボス登場!!

これがミッション1の攻撃目標。迫力満点の巨大キャラなのだ

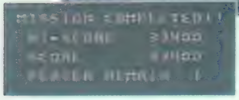
弱点は4つのノズルだ。弾に注意して、1つずつ壊していこう

撃墜

炎上する「ブラックジャック」。このあと大爆発する。やったぜ!!

ランディング

空母に着艦するまでは気を抜いてはいけない!!



MISSION 2

1に比べて格段に難しくなっている。対地戦が主で、破壊不可能な木をひたすらよける場面もでてくる。

戦闘ヘリ「ツインド」がミサイル、機銃をバラまいてくるぞ

巨大な敵が一体だけとはかぎらない。この敵には要注意だ

MISSION 3

敵機のミサイル攻撃が激しく、また雷や流星などの自然も敵になる。攻撃目標は敵国の軍用シャトルだ。

雷雲地帯を進むF-14。被弾すればもちろんミスになる

中ボスも強い。おまけに何度も出現する。これはキツい!?

勝利へのテクニック

シューティングゲームの基本は「撃ってかわす」。このゲームならではのテクニックを駆使して、バリバリ敵を撃墜しまくろう。

背後をとれ

敵に後ろを取られるのは非常に危険だ。宙返りや急減速を使って、逆に敵の背後に回り込んでたたけ。

ピンチの後にチャンス!? 逃げてしまう前に機銃なりミサイルなりをぶち込め!!

攻撃をかわせ

敵の攻撃が激しい時はヘタに動きまわるよりも、じっと敵の攻撃を一点に集中させて、横ロールでいっきにかわそう。

敵機襲来。ミサイルまで撃ってきたぞ。ここはひとまず、横ロールといこう

一見オワってるようだが実は助かってしまうんだ。これが

TOP GUN DUAL FIGHTERS

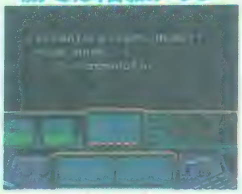
(トップガン デュアルファイターズ)

1P VS. COMのドッグファイト

2つめのモードは、戦闘機同士が大空で繰り広げる一騎打ち「ドッグファイト」だ。

次々に現れるCOM側のパイロット7人はどいつもこいつもクセありそうなヤツばかり。どんどん勝ち抜いてゆき、最後のキャプテンに勝てば大佐に昇進。君こそが空の王者、トップガンだ。

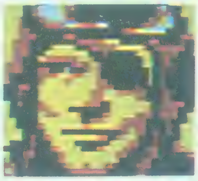
勝てば階級アップ



○勝てば出世、負ければその場でゲームオーバーだ

○ヒゲヅラがいかにも豪傑そうなのが3人目のグレコビッチ大尉

○2番手はスカイコフスキー少尉。このへんもまだまだ弱いほう



○最初のお相手はこの片目の男、ホムコンスキーだ。負けるなよ

勝利

○ハーツバックバン。しょせん君など私の敵ではないのだよ。なんてね

無念

○うかつに敵の正面に出たために痛恨の一撃をくらってしまった。ガーン

○こんな体勢からも機銃を撃ってきたりする。これは恐い

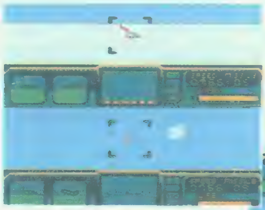
○ミサイルもバンバン撃ってくる。よーく見てかわさねば

○もちろんミサイルも装備できる。しかし、弾数が少ないので大事にね

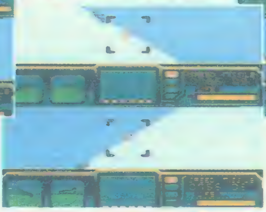
1P VS. 2Pのドッグファイト

「デュアルファイターズ」とタイトルにもあるとおり、1P対2Pの対戦が楽しめるのがこのモードだ。

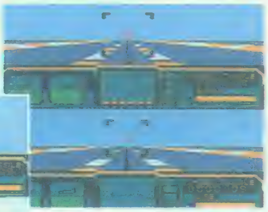
画面表示は上下に2分割され、1P・2Pのコクピットから見た景色が別々に描かれる。これによって対戦の臨場感が見事に表現されているんだ。このモードは一度プレイしたらハマることまず間違いなし。また、このモードだけ宙返りが連発できないようになっており、この制限が「ドッグファイト」の緊張感を持続させるのに一役買っている。



○1P側機が2P側機をロックオン。このまま一気に攻めこめるか?



○背景の海も上下別々に回転するのだ。凝ってるでしょう?



○互いに空母から発進!! これから熱い闘いがプレイヤーを待っている

ライフに注意!!

○宙返りを使うとライフが減ってしまう

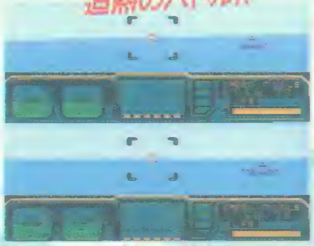
○元に戻るまでは宙返りができないんだよね

明暗くっきり!!

○勝負の世界はキビシイ。喜びの1Pと悔しさをかみしめる2P

○勝負がつくとアニメーション画面に。負けても命だけは助かるのだ

白熱のバトル!!



○おっと、正面から勝負か。ちなみに戦闘機同士の衝突はないからね

敵ミサイルを撃て

敵のミサイルは機銃で破壊することができる。真正面のミサイルは、よけるよりも撃ち落としてすばやく反撃だ。

○ミサイルさえ撃ち落としてしまえば、こんな敵など恐れることはない

先手必勝!!

敵の出現数や出現する方向はあらかじめ決まっているので、すばやく対処してレーダー内に敵が多くなってしまわないように心がけよう。

○ドッグファイト中。弱い相手にはいきなり機銃の嵐をおみまいしてやろう

○ほらほら、反撃の間もなく爆発してしまった。ノロマなヤツだぜ

エモやんの10倍プロ野球

野球解説者の江本孟紀氏が監修

10月下旬発売予定　ヘクト　9700円　消費税別

カセット　2M+64KRAM
バッテリーバックアップ
シミュレーション

プロ野球ファンのためのゲーム

実際のプロ野球そのままのきめ細かいデータをもとに、ペナントレースを争うのが目的のこのゲーム。ちなみに、2人で遊ぶことはできないぞ。

シミュレーションプラスアクション

ゲームのシステムは、"ベストプレー"のようなシミュレーションと、"ファミスタ"などのアクションの2つがいっしょになったゲームだ。

アクション

バッティング
⬆タイミングよく打て

アクション

内野・守備
⬆自分で送球するんだ

シミュレーション

外野・守備
⬆この画面は操作しない

プロ野球と同じ選手名にもできる

アクションあり。といってもやはりシミュレーション要素のほうが強いこのゲーム。"ベストプレー"のように選手の名前やスタメンなども変えられるし、各選手の打率や本塁打数等のデータは、各試合ごとに変化していくぞ。

好きなように変更だ！

スタメンの変更
ポジションの変更
打順の変更
各選手のデータ
"ベストプレー"と同じく試合の成績で打率等が変化

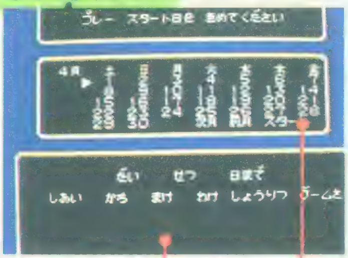
⬆でも、データは変えられない

⬆プロ野球と同じように変えた

好きな日時からスタートできるぞ

このゲームの最大のウリがコレ。8月まである日時を選びスタートすると、今年の実際のプロ野球の成績があらかじめ入っていて、その状態からゲームを始められるんだ。

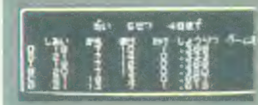
キミの思うように



⬆もちろん最初からでも始められるぞ

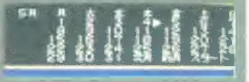
現在までの成績がでる

5月4日までの実際の成績からペナントレースを始めるんだ



日時を決定すると…

例えば、5月5日を選んでゲームをスタートさせたとしよう



今年のプロ野球を再現！

球団数は6つ

キミが選べる球団は次の6つ。各チームとも選手は32人ずつ登録されていて、実際のプロ野球と同じような感じになっている。また、監督も本物そっくりに。

ジージャンズ　ダイコンズ

⬆戦力では1位、2位を争う
⬆一度爆発したら強いチーム

タイアーズ　スマイルズ　ウェーブス　カッポレス

⬆最下位だけは避けろ！
⬆新外人により戦力アップ
⬆目標はAクラス入り!?
⬆…えるチーム

©HECT

攻撃&守備画面が新しいぞ！

攻撃や守備画面にはシミュレーションの要素がふんだんに盛り込まれている。それらの要素を次にひとつひとつ細かく分析してみたぞ。

攻撃編

相手チームの投手が投げてくる前にタイミングとミートポイントの2つを決定する。

攻撃はバックネットから見た画面

タイミング

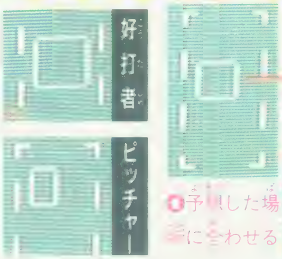
相手の投球に対してどういうタイミングで待つかを決定する。3種類あるぞ。

- ●フリー
  どんな球に対しても対処する
- ●変化球
  敵が変化球投手の場合主にコレ
- ●速球
  速い球がくるとよんだらコレだ

ミートポイント

四角いワクを移動させ、相手ピッチャーの球のコースをよみ、そして打とう。いくら好打者でも、タイミングとミートポイントが合っていないとジャストミートはしないぞ。

打者によって大きさが違う



予想した場所に合わせる

打者によってミートポイントの大きさや形が違う

うまくあたれば

バットに当たると画面に星がでる

守備編

次にあげる3つの要素を決めたら投球だ。外野の守備はオートでやってくれるぞ。

守備はセンター側から見た画面

守備位置

前進守備やバント守備など6つある。打者に合わせてシフトを決めよう。

守備位置は投球ごとに変える必要はないぞ

投球位置

カーソルを移動させて投げる位置を決めるんだ。投球位置を決めたら次は球種だ。

右上、左下と目標位置は9つ

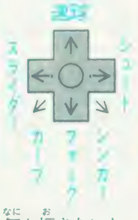
球種を選ぶ

各投手ごとに投げられる球種が記号で表示されている。それを十字ボタンによって投球するんだ。記号の説明と球の投げ方を次に紹介するぞ。

投げられる球種を表示

◀スライダー ◁カーブ
▶シュート ▷シンカー
▽フォーク □チェンジアップ

ストレートは全投手が投球できるので、画面には表示されない



何も押さないとチェンジアップ

野村スコープ!?

さあ投球！

投げた球は、その球種が画面に表示される

エモやんが野球を詳しく解説する！

タイトルでもわかるように江本孟紀氏が監修しているこのゲーム。各打者ごとに得意な球、コース、また投手との相性など実際のプロ野球と同じような隠れたデータがたくさんつめこまれている。

プロ野球そのままに！

隠れたデータは山のようにある。まさにプロ野球そのもの！

試合後には解説者として登場！

この画面では他球場の結果も出る！

※画面は開発中のものです

なめらかな投球シーン

ソフトボール天国

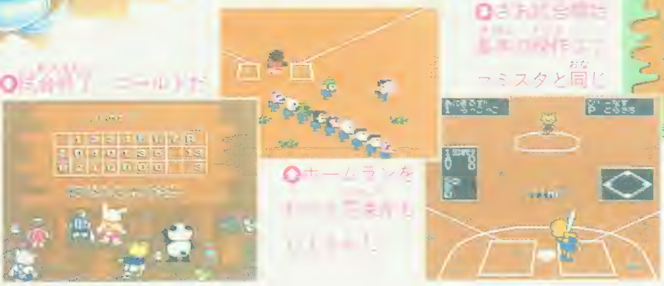
南の島で のんびり スポーツ

10月上旬発売予定　トンキンハウス　5800円 別

カセット 1M+1M

パスワードコンティニュー

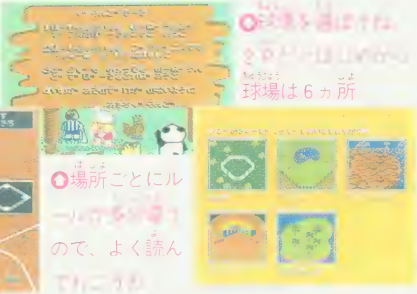
ソフトボール



○[illegible]

○ホームランを[illegible]

○[illegible]ファミスタと同じ



○[illegible]球場は6ヵ所

○場所ごとにル[illegible]ので、よく読ん[illegible]

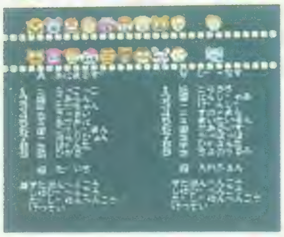
動物や妖怪とソフトボール

キャラクタが人間だけでなく、動物や妖怪のまじったゆかいなソフトボールゲームだ。モードには1Pと2Pがあって、1Pの場合は5カ所ある球場で勝つたびにパスワードが出て、集めて入力すると6番目の球場がでて最強チームと対戦する。2Pなら最初から6カ所どこでも試合可能。

選手はなんと60人!

1Pも2Pも選手は早い者勝ちで選んでゆく。1チームは控えを入れて10名。誰でも投手になれる。それぞれが個性的な特殊能力を持っている。

誰でも投手になれる♪



○[illegible]

ぽんた

夜になると他の選手に化ける。もちろんその選手と同じ能力に

ちよのうるふ

強じんな体にものをいわせて守備する人をつきとばしてしまう

ろっきい

打者としてもかなりの強者だが竜巻き投げという投法がスゴイ

たかちゃん

鳥なので空を飛べる。外野を守らせてホームランを阻止できる。

だいち

うしろ向きからふりかえるように投げるバサロ投げは豪快

あかおに

こいつは金棒で打つ。肩が弱いので投手にはあまりむいてない

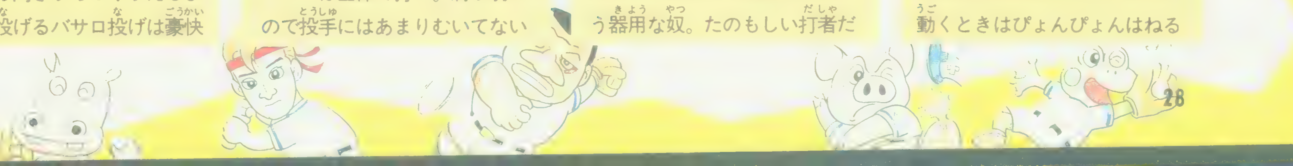
こうじまん

なんとつるはしで球を打つという器用な奴。たのもしい打者だ

げろげろ

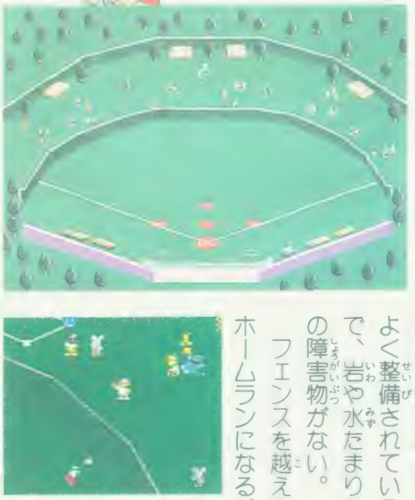
かえるなので水たまりに入れる動くときはぴょんぴょんはねる

©TOKYO SHOSEKI



球場は6カ所・どこで試合する？

南の島グランド



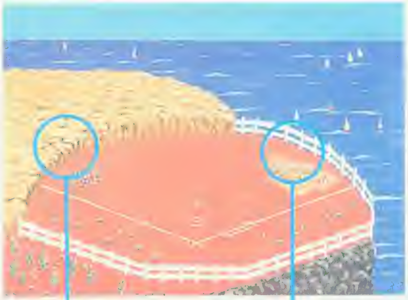
観客席がある本格的なグランドだ。他のほとんどの球場と違って、よく整備されているので、岩や水たまりなどの障害物がない。

フェンスを越えたらホームランになる。

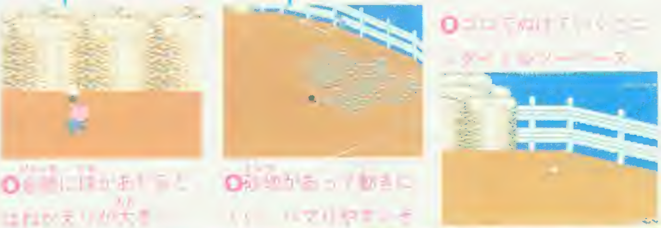
公園グランド

公園ゆえに池や砂地があって守りにくく、外野にはソテツやベンチもある。障害物にはできるだけ近付きたくない。

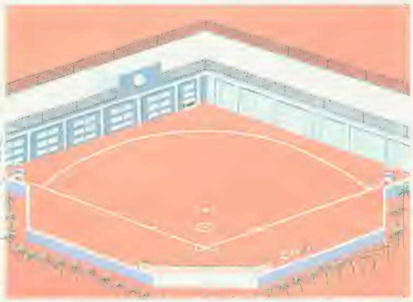
岸壁グランド



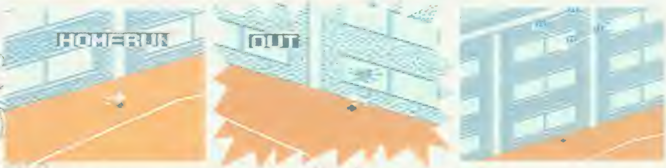
岸壁と海にかこまれたこの球場では、ガードレールの下をゴロでぬけるとエンタイトルツーベースとなっている。



学校グランド

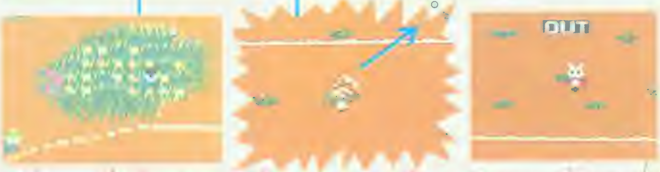


周りの校舎にボールが当たるとホームラン。でも窓ガラスが割れるとアウトになり、ランナーは次の塁へ進塁可能。



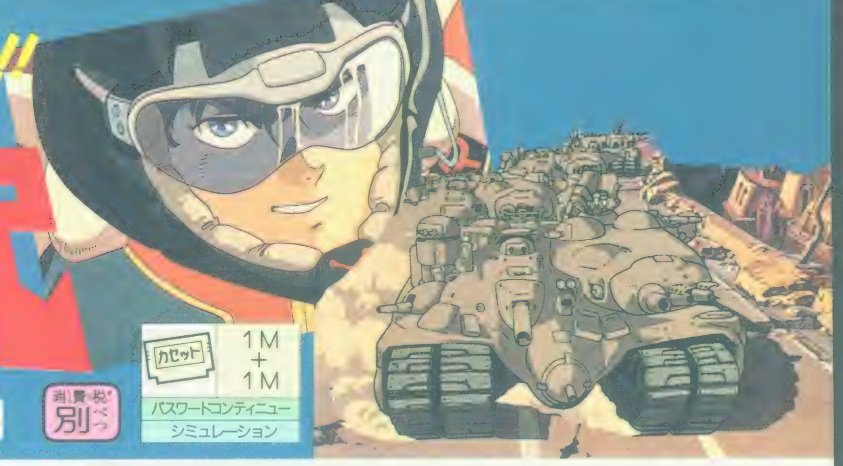
空地グランド

一番狭いのでホームランは出やすいが、ラインを越えてもボールをキャッチしアウトにできる。岩や杭に注意せよ。



アマゾネスグランド

スコアボード付きの本格的な球場。観客が多いとはりきるキャラがいるので、ここで使いたい。かなり広いぞ。



ハウンド部隊の若き勇者たち!!

ヴィーナス戦記

10月14日発売予定 バリエ 5800円 消費税別

カセット 1M+1M

パスワードコンティニュー

シミュレーション

画面設定

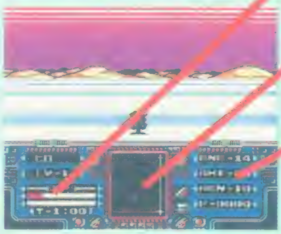
シミュレーション画面

バイタリーポイント
耐久力。トレーラと接触することで、回復する。

ターン数表示
ターン数の他にも、キャラクタの行動を表示してくれる。

ステータス
上から順に、残りエネルギー、移動力、ミサイル数、経験値である。

シューティング画面



バイタリーポイント
敵のバルカンやミサイルの攻撃により、減少する。

レーダー
青く点灯する敵を10機倒すと、敵は消滅する。

ステータス
残りエネルギー、ミサイル数、残り敵数、経験値の順である。

シューティング要素の入ったシミュレーションだ

このゲームは、他のシミュレーションと違い、戦闘がシューティングとなっている。しかも、キャラクタのレベルアップもあるんだ。

○作戦をうまく立てながら、戦い抜かなくてはダメだ

○ある程度のポイントを稼ぐと[illegible]

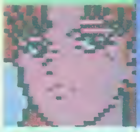
レベルアップもある!!

○戦闘方法は、[illegible]ーティングだ!!

ハウンド隊メンバー一覧

ハウンド隊は、全8人で構成されている。そこで、キャラクタたちの初期状態のデータを紹介しちゃおう。

○トレーラ内部では、キャラの状態やパスワードを取ることができるんだ

	クリス	ミランダ	カーツ	ヒロ
				
Q	200	160	250	210
E	24	26	32	28
M	6	5	6	5
G	6	6	7	8
A	10	8	12	12
D	8	10	8	10
V	45	35	50	30
	全体的にバランスのとれた隊員。割と使える1人である。	唯一の女性隊員。防御力が高いので、対空戦闘に向いている。	ハウンド隊隊長。対戦車戦闘は、No1の腕を持っている。	経験は浅いが、攻撃力、機動力共に高い数値を持つ隊員。

	マヌエル	ウィル	イトー	ジェフ
Q	190	170	120	160
E	30	22	40	20
M	5	6	5	4
G	6	7	6	10
A	8	9	8	9
D	9	8	9	6
V	35	50	45	45
	クリスと同じく、平均的な能力を持っている隊員である。	エネルギー数が低いため、トレーラ守備に向いている。	機動力は低いが、移動力、防御力共に優れた隊員である。	ミサイル搭載力が多く、トレーラの対空防御にはもってこいの隊員。

記号の説明

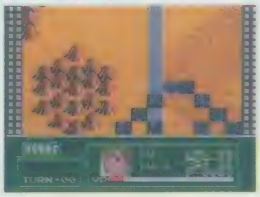
Q	機動力
E	エネルギー
M	移動力
G	ミサイル数
A	攻撃力
D	防御力
V	耐久力

C 安彦良和/学研/松竹/バンダイ/VARIE

アフロディアに平和を取り戻す主人公はキミだ!!

ハウンド隊の使命は、敵イシュタル軍を倒し、アフロディアに平和を取り戻すこと。それをやれるのはキミだけだ。

○シムス大佐より作戦が発表された。さあ戦闘開始だ。心してかかれよ



○作戦ミスは、ゲームオーバーにつながるので、慎重にコマを進めよう

ゲームオーバー!!

ゲームオーバーになる条件は、シナリオによって変化する。基本的には、2台のトレーラーが破壊されるとゲームオーバーになる。トレーラーを守り抜け。

○トレーラーは、攻撃力が[illegible]ないので、敵の攻撃には注意しよう

陣形をうまく組め

敵と戦うときは、フォーメーションが大切。ここに2つの例を挙げてある。これらを参考にして、戦い抜け!!

ショットガンフォーメーション

○[illegible]

クロスフォーメーション

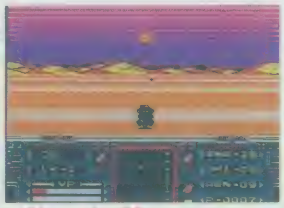
○[illegible]

戦いに勝つには!?

戦闘方法は、3Dバトルと対タコ戦車バトルの2つ。戦いに慣れることが大切だよ。

3Dバトル

使用できる武器は、カノン砲とミサイルの2種類。ミサイルは数に限りがあるので注意しよう。ウィリーやジャンプなどの操作もできるんだ。



○空から来る敵は、ウィリーして、攻撃しろ!!

○ミサイルは誘導型なので、ほぼ敵を倒してくれる

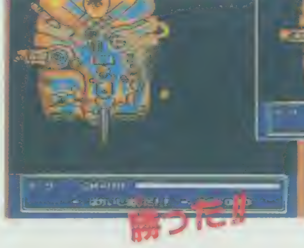
○ウィリーしながら敵にぶつかると、ジャンプするぞ

対タコ戦車バトル

3Dバトルと違い、上から見た戦闘画面になる。タコ戦車には耐久力があり、何度も攻撃しなくてはダメだぞ。

○敵の主力戦車であるタコ戦車は、強敵だぞ!!

○他の敵と違って、デカイなあー



○タコ戦車は、弱点を持っている。そこを狙え!!

様々なシナリオがある

ハウンド隊の戦うシナリオには、ただ敵を倒すだけのものではなく、難民キャンプを守ったりする特別な作戦がある。

避難民トラックを救出

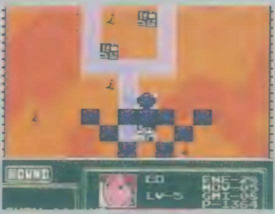
避難民の乗るトラックを守りつつ戦う。トラックを壊されるとゲームオーバー。

○この白い[illegible]

○[illegible]するとこんなビジュアルが見られる

難民キャンプを守れ

避難民トラックと同じく、キャンプを壊されるとゲームオーバーなので、注意して戦うようにしよう。



○キャンプを囲んだ陣形をとるのが[illegible]

忍者COP
サイゾウ

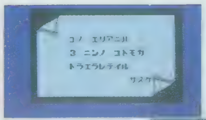
夜の犯罪都市を駆けぬける男、その名はサイゾウ!!

11月発売予定　九娯貿易　5900円　別

カセット 1M+1M　アクション

悪の組織にさらわれた子供たちを救うのだ!!

主人公のサイゾウは、年齢、国籍不詳の特務刑事。ニューヨークで起きた子供誘拐事件を解決し、悪の組織・ジャウズを壊滅させるのが目的だ。



上司のジョンから、出動命令だ

ラウンドがスタートする前に救出すべき子供の人数を教えてもらえる

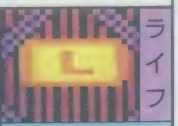
主人公のサイゾウ。地味なスタイルだが実力はものすごい

隠しアイテム

建物の中や隠し部屋に入ると、隠しアイテムが見つかることもある。

パワー

パワーメーターの設定量が増える。



ライフ

ライフポイントが最大限回復する。

人間技を超えたアクション

ものすごいハイジャンプや空中回転など、サイゾウは人間技とは思えないアクションを見せる。まさにアクロバティックなアクションゲームだ。

敵に近づいてBボタンを押すと、切り倒せる

手裏剣

通常はBボタンで手裏剣を投げることができる

ななめにジャンプすると、空中回転がキマるんだ!!

空中回転

ジャンプ

高い所に移動したいときはハイジャンプ!!

面クリアに有効な忍法の数々

サイゾウは、ラウンドをひとつクリアするごとに、新しい忍法を身につけることができる。忍法を使いたいときは、セレクトボタンで〝忍法セレクト画面〟に切り替え、忍法を選択する。敵キャラの多い場面やボスキャラ戦などで、忍法を有効に使おう。

おぼろ影の術

サイゾウの体から透けた分身が現れ、2人で戦える。分身は不死身。

火走りの術

サイゾウの指先から火の玉が出て、床にそって走る。

波動の術

サイゾウの指先からオレンジ色のプラズマが出て、敵を倒す。

火炎の術

サイゾウの周りに炎が出現し、ウズを巻いて画面に広がる。

木の葉がくれの術

木の葉で身を隠す間、実像を別の場所に移動させることができる。

かげろうの術

姿を消して影となり、敵の攻撃を受けてもダメージがなくなる。

木の葉嵐の術

敵の頭上に木の葉状の火の玉が舞い降り、敵を倒すことができる。

イナズマの術

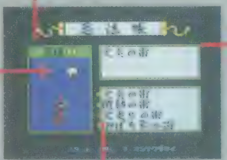
画面内にいる敵の頭上からイナズマが走り、頭めがけて落ちる。

忍法セレクト画面

カーソルで選び、Aまたは Bボタンで入れ替え可

指定された忍法を使うための操作方法を示す。

忍法A～Dを表示し、その中から選択する忍法の記号に合わせる。



現在使える忍法。常時4種類が表示され、上欄の忍法と入れ替え可。

©九娯貿易

息もつかせぬ6つの危険なラウンドが待っている!!

ラウンドは全部で6つ。ニューヨーク市街から、どんどん敵のアジトへと進むようになっている。敵が次々と現れるから油断は禁物だ。

○ラウンドクリアの後、組織のボスと手下の会話が…

暗黒街の悪党たち

○モロゾフ。怪力の大男だが、動きはニブイ

○一つ目ドラゴン。火の玉を落とす

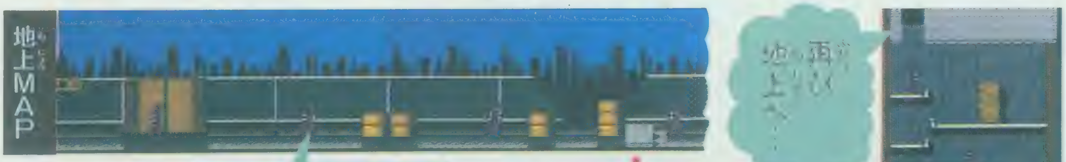
○ロボット。子供ロボも仲あり

○石像の化身。火の玉を吐く

○イナズマン。超巨像の合成人間

ラウンド1 スラム街

このラウンドは、地上と地下の縦横スクロールで構成されている。敵キャラが弱いうえに隠しステージも幾つかあって、お得なラウンドだ。



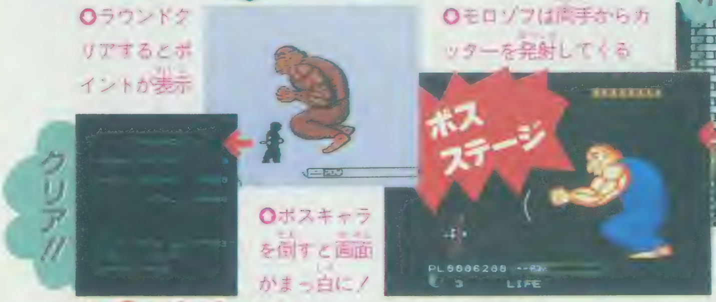
○息子からの情報

○なんと隠しトビラが現れ、隠し部屋へ!!

○ある場所でカベを撃ち続けていると…

○情報を持つ男と、何も知らない男がいる

○この男の体に触れると、すばやくはがいじめができる。さぁ、情報を聞き出せ



○ラウンドクリアするとポイントが表示

○ボスキャラを倒すと画面がまっ白に!

○モロゾフは両手からカッターを発射してくる

○この倉庫の中でボスが待っている

○助けた子供からは情報がもらえる

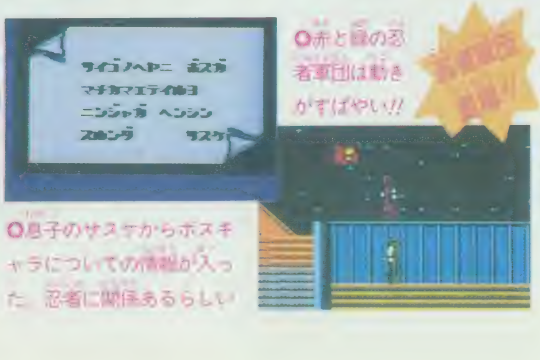
○幾つかの部屋を開けると、子供が見つかることもある

ラウンド2 公園周り

ここではザコキャラに忍者軍団が加わり、少々手こずるかも…。ただし、この忍者軍団は忍法を使えないので、忍法で差をつけよう。

○3人の忍者が合体したぞ!!

○コイツは分裂して攻撃するんだ



○息子のサスケからボスキャラについての情報が入った。忍者に関係あるらしい

○赤と緑の忍者軍団は動きがすばやい!!

インドを舞台に時を超える大冒険

Maharaja

マハラジャ

9月上旬発売予定

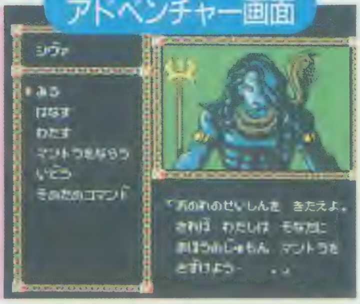
サン電子　6200円　消費税別

カセット　2M＋64K RAM　バッテリーバックアップ　アドベンチャーRPG

アドベンチャーにRPGをミックス

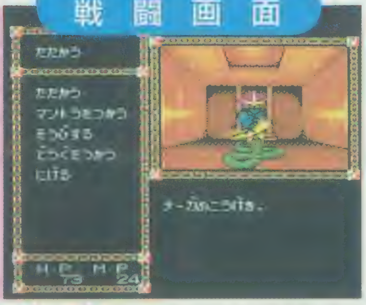
ゲームの基本的な進行はアドベンチャーゲームだが、戦闘シーンはRPG風。アニメーション効果のあるグラフィックとメッセージで奥深いストーリーを追求し、敵に会うとコマンド選択方式の戦闘になるというワケ。レベルやHPなどの設定も細かく、RPGとしても結構本格的だぞ!!

アドベンチャー画面



右上がグラフィックで右下がメッセージ。左は現在使える命令。

戦闘画面



画面構成は右と同じ。マントラとはいわゆる魔法みたいなモノ。

戦闘はコマンド方式

敵と出会うと戦闘シーンになる。武器を使う以外に、マントラの呪文でも戦える。敵を倒せば経験値とお金が手に入り、レベルアップもする。

○密林や遺跡といった、それらしい場所を歩いてると敵が出現

○音楽とともに敵が現れた

○攻撃をすると敵が動く!!

○アナンタというマントラを使い敵の時間を停止

○倒すとG（お金）と経験値が入る

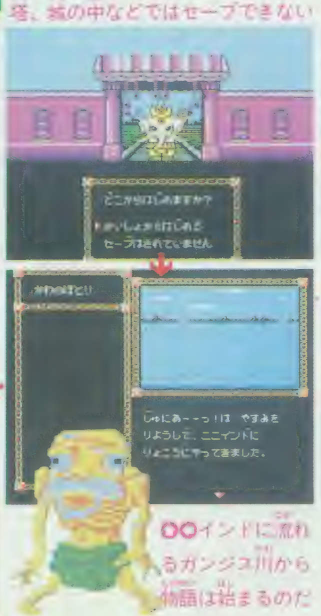
冒険の舞台は現代のインドから

主人公はインドを1人で旅していると、ガンジス川のほとりで木箱に入った小さな像を拾った。沐浴中のおじいさんに見せるとそれはマハラジャ――小さな国を治める藩主のものだという。ほうびが出るというので行ってみるとマハラジャは大感激!! 大変なもてなしを受ける。宴も終わり、用意された寝室で休んでいると若い女の子が隠れていた。「木箱に入った像を川に流したのはわたしです」……。ゲームは木箱の像をめぐってこんな感じで進んで行く。

マハラジャの宮殿

人工湖の真ん中に浮かぶ白亜の宮殿。インドのカイラーサ山のふもとにある小国の藩主、アシュヴァ・シンが住んでいる。

○セーブは4ヵ所まで可能。密林や塔、城の中などではセーブできない



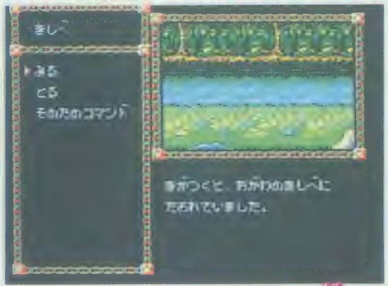
○○インドに流れるガンジス川から物語は始まるのだ

©サン電子　イラスト／高木裕一（デザイラ）・島浦孝全

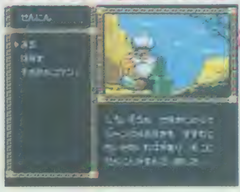
そして主人公は過去へと移動

マハラジャの宮殿から脱出しようとして、ふと気が付くと主人公は小川の岸辺にいた。ぼう然として立ちつくしていると川の中から4本の牙をもつ白い象が現れ、仙人のもとへ連れていってくれる。どうやらここは昔のインドらしい。時間をさかのぼって過去に来てしまったのだ。やっとこれから本格的な冒険が始まる。

○気が付くとそこは花盛りの川の岸辺。マハラジャの宮殿の中にいたはずなのになんで!?



○仙人は、主人公を過去に呼び寄せた神のシヴァに会うように、と教えてくれる



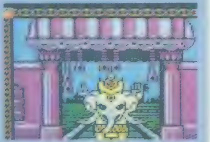
○川の冷たい水を飲んでいると突然4本牙の白い象が出現し仙人へ導いてくれる

南の密林

街の南に位置する密林。コブラや人食い虎といった猛獣がいる。アスラの塔やアスラの祭壇がある。

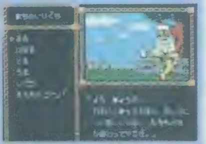
シヴァの館

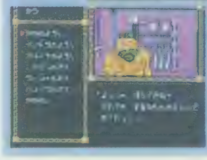
邪神ラーヴァナと闘う善神シヴァの館。シヴァの子で象の頭を持つガネーシャが邪魔して入れない。



街

昔は豊かだった街も、邪神ラーヴァナに荒らされ貧しい。中には宿屋、武器屋、雑貨屋などがある。

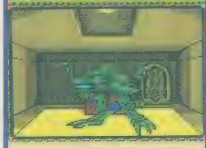




昔のインドに出現するモンスター達

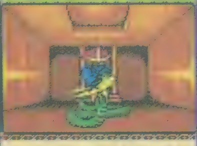
ゲーム前半に登場するモンスター達。マントラを使うヤツもいるぞ

ヴィドゥユンマリ



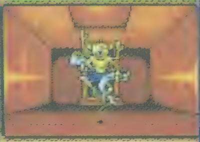
アスラの鉄の塔に出現。鉄の塔のボスで、ターラカという魔族の末息子。マントラを使用!!

ナーガ



アスラの鉄の塔に出現。下半身が蛇という半人半蛇ナーガ一族の男で、大きな剣で襲ってくる。

プレータ



アスラの鉄の塔に出現。弱い割にはお金を持っている餓鬼。素手で攻撃。マントラを使用!!

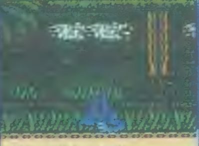
マヒーシー

南の密林とアスラの鉄の塔に出現。水牛の頭を持つ化け物で、鋭い爪で攻撃してくる。

人食い虎

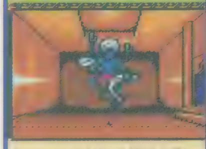
南の密林に出現。とっても凶暴な人を食う虎。鋭い牙で攻撃してくるがマントラは使わない。

コブラ



南の密林に出現。ごくフツーのコブラだが、充分に危険。猛毒たっぷりの牙で襲ってくる。

ピシャーチキ



アスラの金の塔に出現。すばしこいうえに1度に攻撃する回数も多い吸血鬼。マントラ使用。

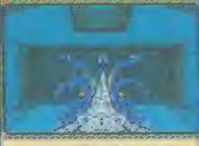
カドゥルー

アスラの金の塔に出現。半人半蛇ナーガー族の母。三日月刀とマントラを使う。とても強い。

ブータナー

アスラの銀の塔に出現。ムチを使ってピシピシ攻撃してくる怖いお姉さん。マントラも使用。

カーリヤ



アスラの銀の塔に出現。6本の首を持つ龍だけあって1度に何回も攻撃可能だ!! 炎を吐く。

ブータ

アスラの銀の塔に出現。インドの幽霊で、おのとマントラで攻撃してくる。防御力は少ない。

ナーギニー

アスラの銀の塔に出現。下半身が蛇のナーガー族の女で、ナーガよりもはるかに強いのだ!!

ヒラニヤカシプ

アスラの鉄の塔と銀の塔に出現。山羊の姿をした一つ目の化け物で、2本の剣で襲ってくる。

歴史上の人物たちと卓を囲む

マージャンたいかい 麻雀大会

光栄歴史シミュレーションのキャラクタが総出演するちょっとポップな麻雀。

11月発売予定

光栄 7800円 別

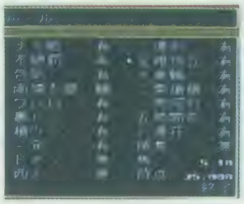
カセット 1M+64KRAM バッテリーバックアップ 麻雀

有名人相手のにぎやかな麻雀

昨今の麻雀ソフトは、対戦相手の個性的な打ち方をウリにしているものが多い。

この麻雀大会も御多分に漏れず個性的な15人のキャラクタが登場してにぎわしてくれる。そのメンバーたるや、織田信長やクレオパトラといった歴史上の人物なのだ。

◯この15人が麻雀大会の出場者たちだ



◯ルールの設定はかなり細かくできる。役の有無も指定可

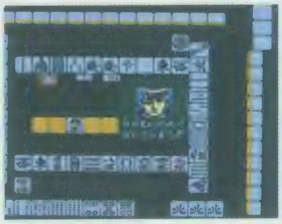
◯メニュー画面には、現在の持ち金とランクが表示される

肝心の麻雀の方は、普通の4人打ち麻雀で、いかさまはやってないから初心者でも十分に遊べるようになっている。

◯見た目は普通の4人打ち麻雀。スクロールして横の方も見える

人間的なセリフ

対戦相手たちがプレイ中にしゃべるセリフは実に人間的。各人の性格がよく出ていて、なかなか笑わせてくれる。



◯画面に顔が現れていろいろなセリフをしゃべるのがおかしい

◯セリフは何とおりも用意されていて、飽きさせない

◯顔の形はアニメーション効果でいろいろと変化していく

15人の有名人たちと名セリフ

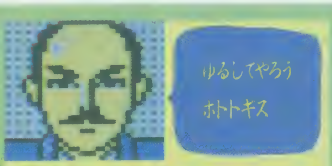
麻雀大会に登場する人物たちはセリフまわしが個性的。性格を表すおもしろい名セリフとプロフィールを紹介しよう。

安あがりの龍馬

維新の嵐で登場の坂本龍馬。人がなけば文句をいうくせに自分は安い手でもあがるという勝手なヤツ。

不動の信玄

山のごとき戦国武将武田信玄。あまりなかないが、なくときは「山が動くときもある」と言い訳する。



怒濤の信長

光栄でおなじみの織田信長。信長の野望をBGMに登場してくる。名古屋弁でせまりながら大役を狙う。

雅びの太子

新開拓、大和時代からは聖徳太子。実際は、みやび言葉をしゃべる単なる貴族みたいにしか見えない。

太っ腹の西郷

維新の嵐の実力派西郷隆盛。実際の性格らしく、鹿児島弁で豪快にせまって対戦相手をカモにする。

イカリの正宗

戦国武将の伊達正宗。戦国人らしく、山本勘助とみまごうばかりの顔でどなりちらすが強くはない。

江戸っ子海舟

幕末の大物勝海舟。軟弱そうな顔だが、江戸っ子気質のセリフでせまる。ゲーム中での実力は強い方。

©KOEI

目標は持ち金1万ドルだ

この麻雀大会の目的は、持ち金の100ドルを、誰よりも先に1万ドルにすることだ。雀荘モードと大会モードをうまく使い分けてもうけよう。持ち金がマイナスになったら破産でゲームオーバーだ。

○これはランキングの表示。2つのモードでの状況が分かる

破算すると

○半荘終わってマイナスだとこんな風にバニーガールがなげく

○持ち金がなくなると、破算でゲームオーバー

○ああ…なんてヒサンな麻雀人生なんだ

雀荘モード

まずは雀荘モードで確実に資金をためよう。15人の中から自由に3人を選び、半荘ごとに精算するか継続できる。

○自由に4人選べるから、カモれそうなメンバーを集めるようにする

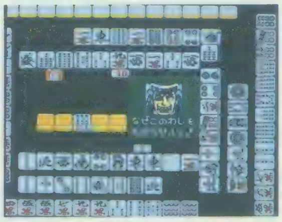
○半荘終了時に清算するか続けるかを選べる。7回まで継続できる

○清算時にプラスのときは、お金が入る。このとき持ち金が0だと破算だ

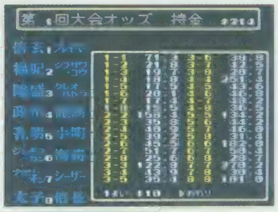
○半荘終了時にトップだとこんな画面

大会モード

大会モードでは、自分を含む16人のトーナメント戦だ。1位2位を予想して、競馬みたいに馬券を買える。自分が優勝しても賞金が入る。



○まさに白熱の麻雀が展開される。とにかく勝てばいいんだ!



○大会を始める前に、まず馬券を買う。うまくすれば大もうけ

○上位2名ずつが次の対戦へ

優勝!

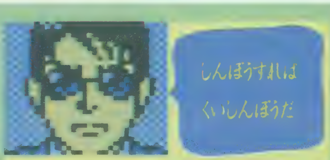
○勝っても負けても表彰式だ

ブータレの楊貴妃

中国美人の楊貴妃。かなりわがままなセリフをはいて、ふくれっ顔がおかしい。麻雀はけっこう弱い方。

サラシのジンギス

蒼い狼と白き牝鹿からはジンギスカンが登場。なかなかハデなセリフでせまるが、黙々と大役を狙う。



ハッタリのシブサワ

光栄のゲームプロデューサーとして高名なシブサワ・コウ。やたらとハッタリが多いがけっこう強い。

言い訳の諸葛亮

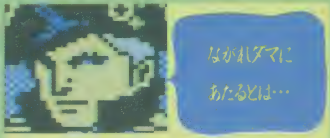
三国志のテーマにのって登場の諸葛亮孔明。ふりこんでもないてもやたら言い訳が多い負け惜しみなヤツ。

めげない小町

日本美人の小野小町。麻雀は強くないが、ふりこんだときでも歌にしてしまうたくましさがいい。

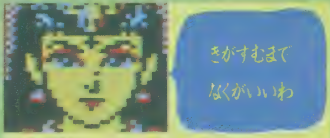
ネグラのシーザー

古代ローマからジュリアス・シーザー。暗殺されただけに言動も暗く、陰気な打ち方であまり強くない。



タラシのナポレオン

光栄新ジャンルなるか、ナポレオン。スカしたセリフをはくが、積極的な打ち方をする。引きもいい。



気位のクレオ

エジプトの女王クレオパトラ。ツンとしていて気位が高いが、確実な麻雀を打つ。強い方ではある。

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻

©R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

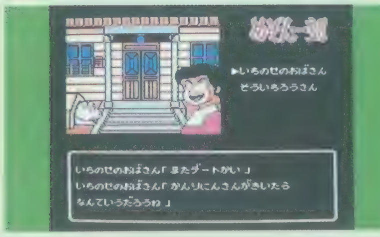
PC Engine

「五代さん、がんばってくださいね!!」

8月4日新発売!!

2メガ/¥5,900

(表記の価格には消費税は含まれておりません。)



プレイヤーの君は五代くんです。五代くんのあこがれの人、響子さんは一刻館の管理人。でも、最近どうも響子さんの様子がおかしいぞ、どうやら何かを隠しているようだ。なんとかその真相をはっきりさせたいところだが、行く手を阻むのは酒乱、露出狂、変質者と言ってしまっても過言ではない一刻館の住人達。さて、君はこの苦難を乗り越えて無事その真相をつかむことができるか?そして、あこがれの響子さんのハートをその手にすることができるか!?

マイクロキャビン インフォメーションダイヤル

最新ソフト情報 0593-53-3611

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

5つのストーリーに
それぞれの主人公
ドラクエⅣは、全部で5つのストーリーからできておる
最初の4つのストーリーは、それぞれが独立しながらも、
第5話「勇者の物語」
大空を支配するのじゃ！
水平線のかなたまで！
こんなに面白い
AI+さくせん！
たのしいしかけが
たくさんまってるぞ！
走れっ！
パトリシア！
ドラゴンクエストⅣ
導かれし者たち
ドラゴンクエストⅣ
導かれし者たち
DRAGON QUEST
IV
スタッフ
モンスターデザイン/鳥山明・シナリオ/堀井雄二・
プログラム/㈱チュンソフト・音楽/すぎやまこういち・企画制作/㈱エニックス
4メガ・バッテリーバックアップ・価格未定
1990年1月発売!
ロト伝説3部作 好評発売中！
ドラゴンクエスト
ROMカセット EFC-DQ 定価5500円
ドラゴンクエストⅡ 悪霊の神々
ROMカセット EFC-D2 定価5500円
ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…
ROMカセット2メガ＋バッテリーバック
アップシステム EFC-D3 定価5900円
株式会社 エニックス
〒160
お問い合わせ 03(371)5581

話題爆発

ドラゴンクエストモンスターのすべてがわかる本

愛読者フェア対象書籍

ドラゴンクエスト

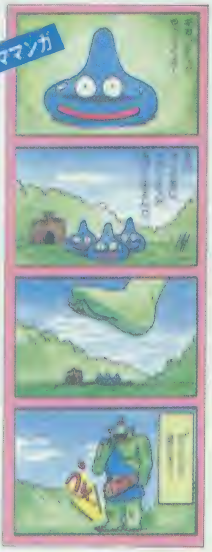
モンスター物語

モンスター博士になるための12大ストーリー＋4大企画

- ▶金色のストーンマン(ストーンマン他)
- ▶無限増殖の謎(マドハンド他)
- ▶謎のメタルハンター(メタルハンター他)
- ▶キラーリカントの栄光(キラーリカント他)
- ▶呪いのブラックメイル(鎧の騎士他)
- ▶爆弾岩・故郷への旅(爆弾岩他)
- ▶宝箱に潜む恐怖(ミミック他)
- ▶泥人形の秘密(泥人形他)
- ▶メルキドの守護神ゴーレム(ゴーレム他)
- ▶悪魔族出世双六(ベビーサタン他)
- ▶合成魔獣異聞(キメラ他)
- ▶スライム年代記(スライム他)
- ●モンスター分類図〈とじ込みふろく〉
  (ロト伝説・ドラクエワールド登場モンスター 200種以進化体系が一目でわかる)
- ●モンスター軍団編成図
  (Ⅰ・Ⅱ・Ⅲの各魔王を頂点に編成された"魔界からの侵略軍"を賢者ブレンドルが詳しく説明)
- ●アレフガルド小劇場
  (爆笑!!モンスター達の4コママンガ22本)
- ●モンスターメモリアルピンナップ
  (本文内掲載イラストのピンナップポスター)

A5判・オールカラー
豪華愛蔵本
176ページ・定価980円

爆笑4コママンガ

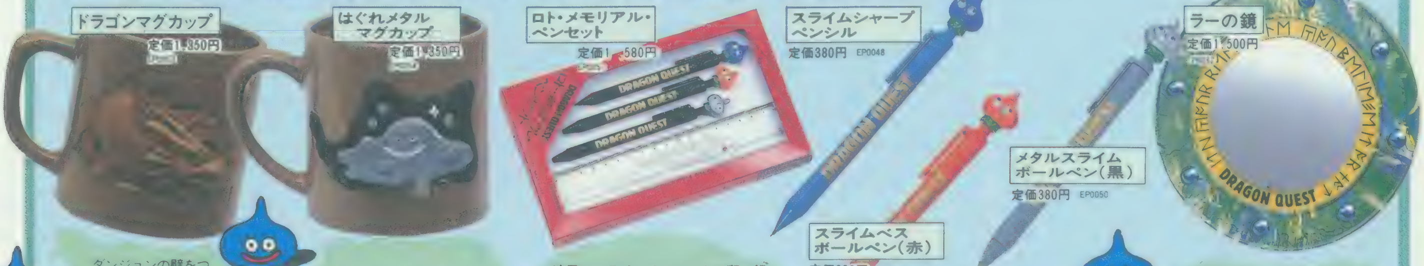


登場モンスター200種以上!!
「あっ!?」と驚くモンスター達の真事実が満載!!

好評発売中!!

ドラゴンクエストワールドグッズ　夏休みグッズ(第Ⅳ期)発売中!

スライムペンが!ラーの鏡が!ロト・メモリアル・ペンセットが!ドラゴン・はぐれメタルマグカップが!



ドラゴンマグカップ
定価1,350円
ダンジョンの壁をつきやぶり、最強のドラゴンが飛び出してきた!迫力の浮き彫り
(直径8cm　高さ9cm)

はぐれメタルマグカップ
定価1,350円
しあわせのはぐれメタルがしあわせの靴にかこまれアラマしあわせ!
(直径8cm　高さ9cm)

ロト・メモリアル・ペンセット
定価1,580円
漆黒のスライムペンにロトの印。銀箔のロトの剣にルビー色のワンポイント。
〈ロトの剣定規(18cm目盛)、スライムシャーペン、スライムベスボール(赤)、メタルスライムボールペン(黒)〉

スライムシャープペンシル
定価380円 EP0048

スライムベスボールペン(赤)
定価380円 EP0049

メタルスライムボールペン(黒)
定価380円 EP0050

ノックするたびボクの目がクリクリ。我ながらカワイイと思います。

ラーの鏡
定価1,500円
IT's YOUR REAL FACE
机の上に立てかけることも壁にかけることもできます。
(直径20cm　鏡部直径13.5cm)
(実際の商品ではルーン文字の下は透明な鏡です。)

次はこれ! ドラクエぬいぐるみシリーズの新作、ノートペーパーバックもニューデザインが出るよ!

©1988エニックス
スライムはツクダオリジナルの登録商標(24類)です。
ニューグッズは撮影用の試作品なので、実際の商品とは多少異なる場合がございます。

グッズの価格は消費税抜きです。

株式会社　エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25木村屋ビル5F 出版局 TEL 03-369-8982

8月4日本日発売!

愛読者フェア対象書籍

ゲームブック

ジーザス

——ハレー2061・謎の妖星獣——

幾多のファンを魅了し続けるSFアドベンチャーゲーム不朽の名作待望のゲームブック化!

- オリジナル戦闘モードを追加。ロールプレイング的要素が加わり、おもしろさ倍増!よりスリリングな「ジーザス」が楽しめます。
- ストーリー大幅加筆。恐怖のモンスターの正体が明かされる。そして、新たなる感動のラストシーンへ……。

やつは変身のたびにより強く
より大きく
より狂暴に
そして、より賢くなる……

文庫判 定価550円

パソコン版ジーザスの画面写真

ドラゴンクエストブックシリーズ出版1周年記念

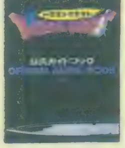
エニックス愛読者大感謝フェア

合計12000名様プレゼント!

★応募方法★

モンスター物語・ゲームブックジーザス以降、続々と発売される新刊に付いているアンケートハガキにお答えのうえ、エニックスまでお送り下さい。抽選で12000名様に、右のドラクエ特製テレホンカード&ブックマークセットをプレゼント!他では絶対に手に入らないエニックスオリジナル商品です。毎月14日に抽選。10月14日消印のものまで有効です。(締切後のご応募に関しては、ブックマークセットのみのプレゼントとなります)

ドラゴンクエスト 公式ガイドブックシリーズ



ドラゴンクエスト 公式ガイドブック
オールカラー・96ページ
B6判 定価566円

3冊そろって好評発売中

史上最高にして最強のRPG「ドラゴンクエストシリーズ」そのあまりにも膨大なデータをここに判り易く体系化。ファンはもちろんこれからゲームを始める人も必携のシリーズ。

ドラゴンクエストII 悪霊の神々 公式ガイドブック
オールカラー128ページ

ドラゴンクエストIII そして伝説へ 公式ガイドブック

ドラゴンクエストIII そして伝説へ

知られざる伝説

美しいイラストでつづるオリジナルストーリー15編
A5判・オールカラー128ページ
定価700円

絶賛発売中!

小説 ドラゴンクエスト

永遠に語りつがれる勇者ロトの英雄伝説
今、伝説の序章がひらかれる…
高屋敷英夫・著 いのまたむつみ・イラスト
豪華上製本 定価1300円

ゲームブックドラゴンクエストIII

上 勇者旅立つ
勇者オルテガが火山に飲み込まれて16年 偉大なるオルテガの息子よ、この地に真の平和を取り戻すために魔王バラモスを倒すのだ

ドラクエIIIの感動と興奮をリアルに再現!ゲームブックの決定版。

好評発売中
文庫版 各定価494円

中 伝説の宝珠を求めて
精霊ルビスの力が宿る六つの宝珠 この珠がなければ不死鳥ラーミアは永遠に甦ることはない。大海原を越え、行け、勇者よ!

下 決戦アレフガルド
「わしは、闇の世界を支配する大魔王じゃ。」勇者よ、君の知恵と力を、全てを賭けて大魔王を倒すのだ!

ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です
テレホンサービス 0587-55-1120
ファミコン史上初
ダブルカセットでベースボールゲームがめちゃめちゃおもしろくなる。
親ガメ
子ガメ
LOOK
「おっと!これがうわさのダブルカセットだぁ!!」
一億二千万人なんベーファンのみなさま!
Wカセット方式は、毎年変わる選手データがインプットされている子ガメ(別売)カセットをチェンジするだけで、新データでプレイできる!しかも謎の強豪チームも隠されて、楽しさ倍増、おこづかい節約、二重丸だらけのぶっとび新兵器だ!
●球場の選択●ルール変更
●トレーニングモード
●ホームラン競争
●ペナントレース●トーナメント
●打率の上下●チームエディット
●デーゲーム&ナイトゲーム
●守備体形の変更●その他㊙
アナウンサー
かいせつ
なんてったって!!ベースボール
11月発売予定
5,900円(税別)
SUNSOFT
夢・創造・サンソフト

信じよ 魔法の力を
信じよ 己を
信じよ
リアルアクション・ロールプレイングゲーム
W·I·L·L·O·W
ウィロー
©1989 CAPCOM TM & © LUCASFILM LTD. ALL RIGHTS RESERVED. USED UNDER AUTHORIZATION. / YEAR OF FIRST PUBLICATION: 1989.
G・ルーカスの映画がゲームになった。
神より与えられた使命を忘れ、世界征覇の野望に燃えるバフモーダ。世界を邪悪な魔法から救うため、闘いの旅に出るウィロー。行手をはばむ怪物たちを剣と魔法で打ち倒せ！人々の未来をバフモーダから取り戻せ！映画のオモシロさをさらにパワーアップして、待望のRPG、開幕せまる。
好評発売中
1M+1M ROMカセット
定価5,900円
※この価格には消費税は含まれておりません
ファミコン用カセット
株式会社カプコン
〒540 大阪市中央区大手通1−4−12
カプコンビル
(06)946−6658
〒150 東京都渋谷区広尾1−3−18
(03)440−5479
※カプコンソフト情報は
カプコンダイヤルへ。
大阪 (06)946−6659
東京 (03)440−0438
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です
マルサの女
9月発売予定
予価5,900円
この価格には消費税は含まれておりません ©イーティー
ファミリーコンピュータ用カセット ©1989カプコン

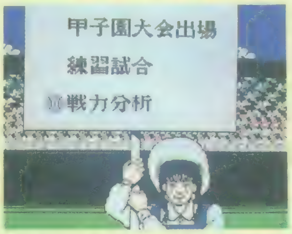
ファミリーコンピュータ ファミコン
FAMICOM FAMILY
甲子園
9月発売
SENKO
発売前にビックな特典!!
うれしい体験!!
ファミコン「甲子園」の発売を記念して、デモプレイが体験できるぞ。日刊スポーツ新聞社主催の熱闘甲子園の、記録写真展(8月15日火～20日日)と同時に、ファミコン「甲子園」を使用して、甲子園大会と同じようにトーナメント戦を展開し、優勝者には記念品を進呈いたします。ふるって参加してください。
と　き　8月19日土、20日日の2日間
ところ　銀座三越屋上特設会場
時　間　午前11時　午後2時
賞　品　優勝トロフィー(副賞)ブリジストン自転車
参加方法　19日・20日の当日、上記の所へ集合してください。応募者多数の場合は抽選となります
併せて、期間中(8月15日～20日)の午前10時～午後5時までファミコン「甲子園」の体験プレイ、及び甲子園テレカが当たるクイズ大会も開催しています　どんどん参加してね!!
主催　日刊スポーツ新聞社
後援　富士写真フィルム株式会社
協賛　ケイアミューズメントリース
銀座三越
みんな
集(あつ)まれ
KACテレホンサービス　東京 03(239)7131　大阪 06(365)0040
KAC
K.AMUSEMENT LEASING CO.
発売元：ケイアミューズメントリース株式会社
ファミコン事業部　〒102 東京都千代田区平河町1-5-3 大和屋第二ビル4F
大阪支店　〒530 大阪市北区西天満3-6-22 北大阪屋ビル

トーナメント

甲子園大会に出場すると、選手宣誓があり、第1試合の前には始球式がおこなわれます。さらに、毎試合前には先攻後攻をきめる「ジャンケン」がおこなわれます。1回戦は東西対抗の組合せになったり、勝つと校旗の掲揚をしたり、また敗ければ甲子園の土をとったり、リアルに再現します。優勝すれば、優勝旗の授与、優勝パレードなどが行われます。

練習試合

49代表校から選んだ2チームで行う練習試合です。1人VSコンピュータ、2人の対戦、コンピュータ同志の観戦ができます。これはトーナメントに関係なくいつでもできます。



戦力分析

49代表校それぞれの戦力をグラフで表示します。

攻	～攻撃力	機	～機動力
守	～守備力	投	～投手力

各項目5段階評価。チームの特長を知るのに便利です。また、このモードで学校の名前を自由に変更できます。学校名8文字、学校名の略称3文字。

根性

各選手には根性ポイントがついています。これは、おいつめられた時や、チャンスの時に実力以上の力をだしたり、逆にあがってしまって実力だしきれないなど、高校野球でよくある
力をだしきれないなど、高校野球でよくおる精神面の影響を表現します。たとえば、根性ポイントが高いほど、おいこまれた時やチャンスに力を発揮し、逆に低い程実力をだしきれません。根性ポイントによる影響を受けた選手は、アクションをします。バッター「ぶるぶる震える」「エイヤーとばかりに元気いっぱい声をだす。」ピッチャー「ひや汗かいて深呼吸する。」「バックに大きな声をかける。」

ラッキーボーイ

高校野球ではヒットがでだすと、調子にのってくるタイプの選手がいます。「甲子園」にもこんな選手が各チームにいます。意外な活躍でチームのラッキーボーイになることでしょう。

試合に勝ってつよくなるチーム

はっきり言ってあまり強くないチームなのにトーナメントを勝ち進むごとにどんどん強くなる。甲子園大会では、こんなチームがいます。「甲子園」にも、のってくるチームがいます。（戦力分析）で弱いチームでも勝ち進めばだんだん強くなってきます。

送りバンドとスクイズ

攻撃側（バッター）は、Bボタンでバンドのかまえをします。この状態でのバンドは、うまくころがりやすくなり、送りバンドに最適です。この時守備側は、自動的に前進守備となります。また、ランナーが3塁にいる時、Bボタンをおすと自動的にスクイズとなり、3塁ランナーは投球と同時にスタートをきります。もしピッチャーがボールをはずしても、それにとびついてスクイズをきめることもできます。

守備シフト

アウトカウント、ランナーの状態、点差などいろいろな条件に応じて自動的に最適なシフトをとっていますが、プレイヤーは、自由に守備シフトを変更できます。

守備シフト
- 内野
  - ノーマル　（定守備位置）
  - ダブルプレー（中間守備）
  - バックホーム（前進守備）
  - バンドシフト
- 外野
  - ノーマル
  - ぜんしん
  - こうたい

選手交代

高校野球では「4番でピッチャー」はめずらしくありません。したがって次のような選手交代も可能とします。例）4番ピッチャーA君をレフトへ、レフトのB君に変わりピッチャーC君。また、選手のだれもがピッチャーとして投げることが可能です。しかし、ピッチャーの能力を持つ選手はチームに3人しかいません。選手交代の画面でカーソルに　マークのつく選手が投手型選手です。その他、代打、代走、守備変更、試合前のメンバー変更、打順変更とあらゆる変更ができます。

- 各回の先頭バッターは、ボックス前でヘルメットをとり一礼します。
- デットボールを与えたピッチャーは帽子をとってあやまります。
- チャンスの場面で三振。バッターは派手なアクションでくやしがります。
- 横っとびや、前つっこみのスライディングキャッチ、ジャンプキャッチなど迫力あるダイナミックな守備アクション。
- 力投型本格派から変化球投手まで高校生らしいピッチングフォーム。
- 高校生に体格差はつきもの小さい選手、大きな選手がいます。

て、笑いまくって、ヨロこんぶ!

でくるわ、包丁は飛んでくるわ、

オケは飛んでくるわで、

ゲームボーイに、名作が生まれた。

モトクロスマニアックス

MOTOCROSS MANIACS

©KONAMI 1989

ゲームボーイ 対戦型 1人でも遊べます 価格2,900円(税込み)

● ゲームボーイは任天堂の商標です。

〈北陸地区〉025-229-1141 〈四国地区〉0899-33-3399 〈九州地区〉福岡092-715-8200

福岡営業所 〒810福岡市中央区天神2丁目8番30号 大牟田0944-55-4444 鹿児島0994-72-0606

ツインビー3 ポコポコ大魔王 体験フェア 開催中!

© KONAMI 1989

いま話題の「ツインビー3」を、ひと足はやく楽しむチャンス。
下記のお店で「ツインビー」が、キミを待っている。
(期間:8月31日まで)

■開催店舗

北海道地区
〈根室市〉古今堂 多田商店
〈滝川市〉藤丸
〈美唄市〉チャム
〈釧路市〉十条サービスセンター(玩具売場)
〈江別市〉ポプラ館 江別店
〈千歳市〉ポプラ館 千歳新富店
〈岩見沢市〉ポプラ館 岩見沢日の出店
〈札幌市〉ヨークマツザカヤ
茶谷碁盤店
ポプラ館 手稲前田店
木馬館 清田店
木馬館 札幌地下街店
木馬館 麻生店
トイスターサンピアザ店
生協大谷地店
〈小樽市〉ホビー光
長崎屋 小樽店
〈苫小牧市〉木馬館 苫小牧店
〈函館市〉木馬館 函館店

東北地区
青森県
〈青森市〉中三百貨店
イトーヨーカ堂 弘前店
秋田県
〈北秋田郡〉木村商店
〈秋田市〉長崎屋 秋田店
有鯉川 長崎屋支店
秋田トイプラザ
〈仙北郡〉おもちゃのひつじや
〈本荘市〉㈱ファミリーデパート 本荘店
〈湯沢市〉湯沢サンエー
岩手県
〈盛岡市〉㈱川徳
おもちゃの仁科 みたけ店
〈水沢市〉おもちゃのアンデルセン
宮城県
〈石巻市〉チャイルドショップ カシワヤ
〈仙台市〉エンドーチェーン 仙台駅前店
藤崎デパート
[illegible] ダイエー泉店内
〈仙台市〉ダイエー 仙台店
ダイエー 泉店
〈古川市〉夢の王国 さくら
山形県
〈山形市〉チャイルドよしのや
大沼デパート
おもちゃのタミー
〈酒田市〉ナカムラ
〈米沢市〉㈱大沼 米沢店
〈寒河江市〉㈱トイランドチェリーモール店
福島県
〈福島市〉中合百貨店
ざらんど
〈会津若松市〉長崎屋 会津若松店
〈郡山市〉トイスかんの
ピノキオ
〈いわき市〉大越おもちゃ店
いづみや

関東地区
茨城県
〈石岡市〉㈱かしわや 石岡店
〈日立市〉かざみ玩具店
〈結城市〉ヤナギヤ
〈土浦市〉長崎屋 荒川沖店
〈勝田市〉長崎屋 勝田店
〈つくば市〉西武百貨店 筑波店
栃木県
〈佐野市〉カインズホーム 佐野店
〈宇都宮市〉長崎屋 宇都宮店
やまねや 宇都宮店
〈矢板市〉きんたろう玩具店
群馬県
〈沼田市〉いせや 沼田店
〈桐生市〉いせや トップオン桐生店
長崎屋 桐生店
埼玉県
〈春日部市〉春日部ロビンソン百貨店
〈川口市〉アンドウトーイ
〈本庄市〉カインズホーム 本庄店
〈桶川市〉おぢいさんの店
〈大宮市〉ダイエー 大宮店
〈所沢市〉サクラトイス 所沢ダイエー店
ダイエー 所沢店
〈越谷市〉サクラトイス 南越谷店
ダイエー 南越谷店
千葉県
〈館山市〉松田屋
〈松戸市〉やまねや 新松戸店
ベビーセンターまじま
〈船橋市〉㈱西武百貨店 船橋店
西友 津田沼店 4FESP
〈津田沼店〉津田沼 パルコ&レッツESP219
〈市川市〉おもちゃランド 本八幡店
長崎屋 本八幡店
〈我孫子市〉トオヤマ
〈八千代市〉長崎屋 八千代台店
〈千葉市〉リトルメート
〈鴨川市〉おもちゃのあづまや
〈市原市〉サクラトイス 市原店
東京都
〈江東区〉アカクラ
〈練馬区〉忠実屋 フランツ店
西友 OZ店
〈豊島区〉東武百貨店 池袋店
〈品川区〉ささや
〈中央区〉㈱東急百貨店 日本橋店
〈大田区〉キッズボックスACT1 蒲田店
〈目黒区〉ダイエー 碑文谷店
〈千代田区〉㈱ヤマギワ ホビーショップ
〈昭島市〉イトーヨーカ堂 エスパ昭島店
〈保谷市〉西友 ひばりヶ丘店
神奈川県
〈厚木市〉さくらトイス 本厚木店
高原屋玩具店
〈川崎市〉川崎西武百貨店
ポニーランド
イトーヨーカ堂 武蔵小杉店
〈横浜市〉[illegible]
横浜高島屋
長崎屋 [illegible]
〈[illegible]市〉長崎屋 [illegible]

信越地区
長野県
〈松本市〉イトーヨーカ堂 松本店
〈上田市〉MORIJI 2
㈱森治
〈小諸市〉㈾丸増屋商店
〈大町市〉おもちゃのにしな
〈南安曇郡〉重野玩具店
新潟県
〈新潟市〉ダイエー 新潟店
〈長岡市〉ダイエー 長岡店

北陸地区
富山県
〈富山市〉バンビ 豊田店
〈高岡市〉高田卸方屋(玩具部)
石川県
〈金沢市〉キノミ サンテラス店
金沢名鉄丸越(玩具売場)
〈小松市〉北清商店
〈石川郡〉ジャスコ野々市店(玩具売場)
福井県
〈福井市〉平和堂ベル店(玩具売場)

東海地区
岐阜県
〈岐阜市〉おもちゃのマーチ
トムトム 長良店
ジャスコ岐阜店(玩具売場)
〈大垣市〉フジサンパーク21号
〈関市〉やながわ 関店
〈美濃加茂市〉㈱エリザ 森山店
〈恵那市〉タグチ玩具店
静岡県
〈伊東市〉十銭や
〈藤枝市〉イッポードー 藤枝店
〈富士宮市〉おとぎや玩具店
〈浜松市〉アピタ初生
キングスランド
㈱イイダトーイ 商品センター
〈浜名郡〉おとぎや
〈磐田郡〉㈱イイダトーイ 豊田町店
愛知県
〈豊橋市〉ヒット
〈豊川市〉ピッコロ
〈名古屋市〉メイトピア
おもちゃのレオ 浄心店
おもちゃのレオ 中切店
ホビーショップ つぼい
ホビーショップ 一休さん
㈱カンコーバ
おもちゃのアリス
ポニーランド 中村店
おもちゃのレオ 一色大橋店
リンダ
ポニーランド 瑞穂店
ミズホレオ
おもちゃの宝島 尾頭橋店
おもちゃの宝島 昭和橋店
メルヘン みどり店
おもちゃのメルヘン
オモチャノ街 ブレーメン
おもちゃのベル
㈱清水屋 藤ヶ丘店
名鉄神宮前店(玩具売場)
名鉄百貨店(玩具売場)
〈安城市〉トイアンドベビーナガイ
〈犬山市〉トイショップ 夢ランド
〈春日井市〉やながわ 春日井店
HOBEY & TOY'S 802
オモチャハウス802 春日井店
アーバンキッズ やながわ味美店
〈津島市〉おもちゃのマーチ 津島店
ヨシヅヤ オモチャノミッキーランド津島店
〈刈谷市〉トイズセンター おとわや
おとわや かりがね店
おもちゃの街 ピーター
〈小牧市〉とらや模型店
おもちゃハウス802
㈱てんとうむし 桜井店
㈱てんとうむし
〈常滑市〉おもちゃのポッポ
〈豊明市〉㈲ドリームランド 本店
㈲ドリームランド 豊明店
〈豊川市〉㈲サニーランド
㈲ピッコロ
ナガイ 国府店
〈豊橋市〉サニーランド 牟呂店
㈱マツシタエンゼル
サニーランド マルヨ店
〈西尾市〉おもちゃのなかがわ ミカ店
おもちゃのなかがわ 寄住店
〈尾西市〉セイキ 尾西店
〈碧南市〉㈱フタバヤ 碧南店
㈱フタバヤ 新川店
〈瀬戸市〉おもちゃのマツナカ 瀬港店
赤ちゃんデパート マツナカ
〈知立市〉よねや 知立店
〈江南市〉㈱デンマーク 江南店
〈[illegible]市〉おもちゃのキャロット [illegible]店
〈愛知郡〉名鉄ストアー東郷店(メイコー玩具売場)
〈渥美郡〉オモチャノ店 メルヘン
〈海部郡〉ヨシヅヤ [illegible]店
〈知多郡〉ナガイ 東浦店
〈西春日井店〉㈱ニワフジ
ヨシヅヤ 師勝店
〈幡豆郡〉㈱たいよう
三重県
〈津市〉ウシバ 丸の内店
〈伊勢市〉ダイコクヤ 国道店
〈尾鷲市〉かしょう玩具店
〈鈴鹿市〉おもちゃのウシバ
〈名張市〉赤ちゃんデパート フジヤ
〈上野市〉赤ちゃんの店 中村
〈亀山市〉仲屋玩具店
〈桑名市〉くるみや サンシティ店

近畿地区
滋賀県
〈彦根市〉㈱平和堂AP彦根店(玩具売場)
〈近江八幡店〉㈱平和堂近江八幡店(玩具売場)
京都府
〈京都市〉だるまや
[illegible]
[illegible](玩具売場)
大丸京都店
〈京都市〉タカラトーイ
ミッキー玩具百貨
はしもとや
オモチャノデパート 赤いふうせん
〈宇治市〉キディランド 大久保店
〈綴喜郡〉おもちゃのエイト 田辺店
大阪府
〈大阪市〉㈱くるみや
なかよし 虹の街店
㈱松坂屋大阪店(玩具売場)
㈱阪急百貨店(玩具売場)
㈱近鉄百貨店上本町店(玩具売場)
キディランド 梅田店
サニーランド 野田店
なかよし ナンナン店
そごう大阪店(玩具売場)
ニシダヤ 京橋店
ナガヨシ堂
高島屋大阪店(玩具売場)
〈池田市〉ビリークラブ
〈柏原市〉㈱ライフストア国分店(玩具売場)
〈門真市〉㈱ニシダヤ 古川橋駅前店
〈岸和田市〉ペリカン 岸和田店
〈堺市〉㈱ニシダヤ 鳳店
キディランド 堺店
高島屋泉北店(玩具売場)
〈四条畷市〉おもちゃのツルヤ
〈吹田市〉みのるちゃん
〈豊中市〉ゾーン21
〈寝屋川市〉㈱ニシダヤ 寝屋川店
おもちゃの国 ミナミ
〈東大阪市〉ニチイ布施店(玩具売場)
〈枚方市〉キディランド 枚方店
マミーの店
〈藤井寺市〉㈱ニシダヤ 藤井寺店
〈八尾市〉吉岡玩具店
〈松原市〉㈱ペリカン 松原店
〈高槻市〉西武百貨店 高槻店
兵庫県
〈神戸市〉神戸キタオ
㈲カメヤ ニュー須磨店
大丸神戸店 玩具売場
ダイエー 三宮パレックス
星電パーツさんプラザ
〈明石市〉おもちゃのサンコー
ドライブイン長沢
〈尼崎市〉㈱ニシダヤ 尼崎中央店
ペリカン 塚口店
ブロック
〈伊丹市〉ペリカン 昆陽店
〈加古川市〉かしま 東加古川店
〈西宮市〉㈱ニシダヤ 西宮店
ニチイ西宮店(玩具売場)
〈西脇市〉テンプル
〈三田市〉ニチイ三田店(玩具売場)
〈氷上郡〉ジョイランド
〈三原郡〉竹虎堂 三原店
奈良県
〈大和郡山市〉上新㈱郡山店 キッズランド
〈奈良市〉ペリカン 西大寺店

中国地区
島根県
〈出雲市〉たけなが玩具店 医大通店
〈松江市〉たけなが 松江店
岡山県
〈津山市〉おもちゃのコスモ
〈岡山市〉こどもや 本店
トイプラザ いろは堂
〈総社市〉こどもや リブ総社店
広島県
〈呉市〉みどり屋玩具
山口県
〈美祢市〉キョーエイ
〈宇部市〉トミーランド
エスコランド
〈下関市〉アサヒトーイ・シーモール店

四国地区
徳島県
〈徳島市〉徳島そごう(玩具売場)
香川県
〈高松市〉ことぶきや
愛媛県
〈松山市〉ふぁんたじや
いよてつそごう(玩具売場)
〈今治市〉大道屋
高知県
〈高知市〉おもちゃのプルプル
おもちゃと人形の和田辰商店

九州地区
福岡県
〈福岡市〉寿屋エレデ博多
ダイエー 原店
エンゼル・ユーテクプラザ店
〈飯塚市〉ジャスコ飯塚店
〈久留米市〉ぴーこっく 久留米本店
〈北九州市〉黒崎そごう
バンビ・アヒロス店
〈田川市〉エンゼル 田川店
〈筑紫郡〉エンゼル 那珂川店
佐賀県
〈佐賀市〉桃太郎 本店
桃太郎 北部店
長崎県
〈長崎市〉玉屋
〈佐世保市〉ジャスコ 佐世保店
タケヤ玩具店
〈大村市〉松屋玩具店
〈島原市〉前中玩具店
熊本県
〈熊本市〉ポレエル
ダイエー 城屋店
大分県
〈大分市〉トキハ百貨店
〈別府市〉なにわ堂
〈日田市〉石松人形店
〈佐伯市〉ユキ玩具店
宮崎県
〈宮崎市〉橘百貨店
鹿児島県
〈鹿児島市〉エンゼル 鹿児島店
〈[illegible]市〉[illegible]は堂
〈鹿屋市〉[illegible]玩具店

FESPIC KOBE '89

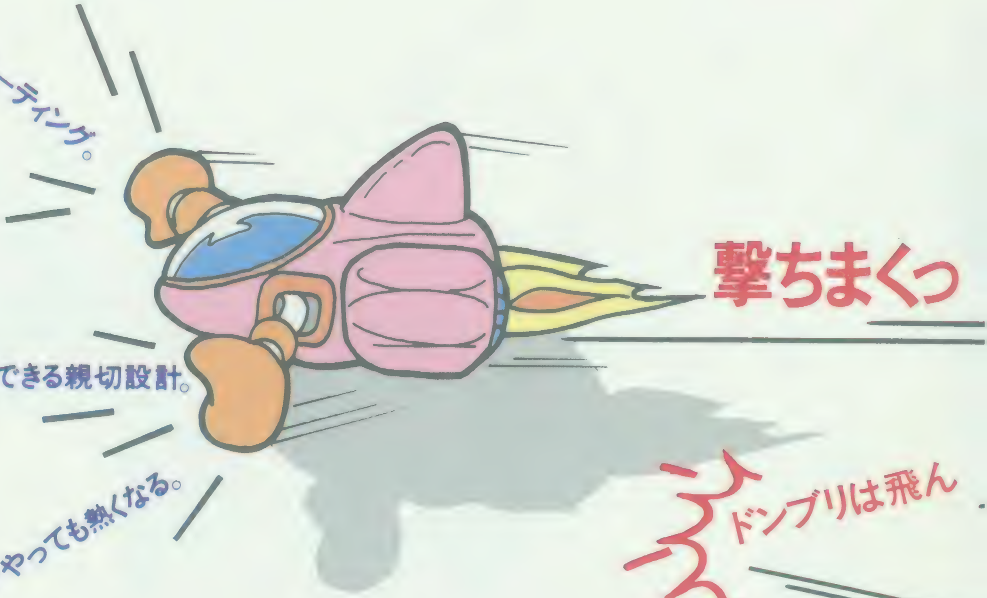
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です

KONAMI

1 シンプル! ただひたすらユカイなシューティング。

2 ベンリ! 難度設定・残機設定が自由にできる親切設計。

3 即熱中! 初心者からマニアまで、誰がやっても熱くなる。



撃ちまくっ

ドンブリは飛ん

そりゃもう、島中こんども大騒ぎ!

ツインビー3

ポコポコ大魔王

TM

© KONAMI 1989

9月29日発売 5500円

コナミ週刊テレホンサービス 関東地区 03-262-9110 その他の地区は 〈関西地区〉06-334-0399 〈北海道地区〉011-851-3000 〈東北地区〉青森0177-22-5731 秋田0188-24-7000

コナミ株式会社 本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地 大阪支店 〒561大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号 札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号

佐久間徹也君(14)　井関　良君(14)

野球ゲームファン全員一致!!

斉藤　[illegible]君(13)　小野　[illegible]君(13)　[illegible]　[illegible]君(13)

これ以上の野球ゲームはあり得ない!!

ウルトラベースボールは本当にすごかった!!

第1回 体験座談会

この企画は、全国の野球ゲームファンのみなさんに、実際に「ウルトラベースボール」をプレイしていただき、すごさを体験していただこうというものです。今回は、特別ゲストに、あの有名なビックカメラの島村店長をお迎えしたぞ!!

みなさんこんにちは。今日は、島村店長と君たち野球ゲームファンとで、「ウルトラベースボール」についての体験座談会を行いたいと思います。よろしくー。

(一同) よろしくお願いしまーす。

久しぶりに行列ができるゲームだ!!

—店長、このゲームはどうですか

店長 私はファミッ子大集合の収録

おもしろい、オレにもやらせろー。

野球ファンの夢が実現した。これが完璧ペナントレースだ!

池田 アクション野球でチームの順位と個人の成績をセーブしながらペナントが進行していく!これが一番欲かった機能なんだ!!友達やコンピユータを相手に優勝争いや三冠王争いができるんだもん。こいつはすげーよ。

佐久間 成長システムがあると最初がやたら弱くてイライラするし、あとになると強すぎちゃうし。その点、この「ウルトラ」のペナントは、本当のプロ野球を楽しんでいるみたいにハラハラドキドキの成績争いが最高!

シミュレーション野球としても超一流!!

—電源をいれっぱなしにしておけば、自動的にペナントが進行するフルオートペナントシステムも採用しているから新聞やニュースを見るようにペナントの経過や成績争いを楽しめちゃうんだ。

小野 でも全部コンピュータ任せじゃなくて、重要な試合とかは自分でやりたいなあ。

—もちろんできるよ!このペナントレースは、首位攻防三連戦など好きな試合だけを自分でプレイできるし、1人〜6人迄いつでもペナントに参加したり出来る、マルチオートシステムも装備しているんだ。

(一同) へえー。

筒井　雄二君(10)

勝　幸太郎君(10)

も作れて、セーブできるよ!

—例えば自分達の作ったチームや高校野球の春、秋の優勝校、プロ野球の優勝チーム、大リーグのアリーグ、ナリーグの優勝チームを入力して、オープン戦や、ペナントレースをやることもできる、まさに夢の野球ゲームなんだよ。

店長 自分をプロの4番バッターにしたり、エース投手にしたりして試合もできるわけだね。遊び方の幅が広がるなあ。

—打率、本塁打など、毎年最新の選手データをエディットすれば、新年度版も必要ないんです。

小野 これ1本で永久に遊べるじゃん。

—エディットチームを6球団作って、フルオートペナントをすれば、パソコン野球ゲームにも負けないペナントシミュレーションができるんだ。

店長 よく2メガでこれだけのことができるもんだなあ。

迫熱! 爆笑!! 超人野球!!

—そして島村店長もお気に入りのウルトラプレイですが

店長 さっきから子供達がもう大騒ぎですね。

佐久間 このクネクネ曲がる魔球スゲー、おもしろい!

斉藤 それっ ウルトラハイジャンプキャッチ!

佐久間 えーっ!? ホームランだと思ったのにいー。

勝 何10種類もの魔球や秘打があって飽きずにいつまでも熱中しそう。

井関 ウルトラチームを相手に普通のチームで戦うのもスリルがあってすっごくおもしろい!

—盛り上がりっぱなしで興奮はおさまりそうにありませんね。では最

野球ゲームはこれで決まりだ

1 アクション野球の決定版!!

アクション野球の基本要素が一級品なことはもちろん、シンプルでスムーズな操作性スピーディーでテンポのいい試合展開が満足できる。君たちは6人まで参加してペナントレースができるのだ。まさにファミコン野球の夢が実現したと言えよう。

2 シミュレーション野球の決定版!!

新しく6球団分をエディット&セーブし、自分の好きなようにチームをつくれる。試合を全部CPU任せにすれば、君はスポーツニュースを観たり、新聞を読んだりするようなプロ野球観戦気分でペナントレースで楽しめる。

3 ウルトラ野球の決定版!!

魔球、秘打、ウルトラ守備など信じられないベースボールが勃発!!君はエディットして、君だけのウルトラチームをつくれるし、通常のチームとの混合リーグも作成できる。上手な人と下手は人のハンディキャップマッチもできるし、球界史上に残る記録達成も夢ではない!!

のとき、このゲームをすでにみているんだけど、直感で、もう、これは久しぶりにうちの店で行列が出来るゲームだと思いました。通常のプレイも一級品だし、そのほかに魔球や秘打などを使ったウルトラプレイ!!
これは理屈抜きでおもしろいねえ。
私はこういったのが大好きだ。
—ありがとうございます。それでは実際にみなさんにもプレイしていただきましょう。
(一同) ワァーすげー、何だこれ!

そして スーパーエディット機能!!

店長 エディット機能もついていますが、今ではどのゲームにもついていますよね。
勝 でもこのエディット、6チーム

池田　直起君(16)

浅倉佐起男君(10)

後に店長から一言お願いします。
店長 もうこれが発売されたら店頭に並ばずにはいられないね。
—なぜ皆さんが欲しがっていた内容が入っているかというと数多くの野球ゲームファンから、どんな野球ゲームが欲しいかを取材し、まとめあげたゲームだからです。
(一同) 早くほしーい。
(池袋サンシャイン・文化会館7階集会室にて)

これを見たら店頭に並ばずにいられない。

CULTURE BRAIN

ビッグカメラ池袋東口本店
島村店長
TV「ファミッコ大集合」や大迫力のCMでもおなじみ　日本で最も忙しい人の一人。消費者の力強い味方

新 速読法

★秘められた潜在能力を一気に開発!!

学習や受験勉強にも絶大な威力を発揮!

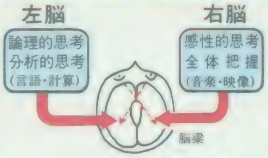
●これなら差がつく！読書速度が3倍➡5倍➡10倍に!!

目標 **1冊を30分！**

新書版1冊 約10万8千字

教科書や参考書を読むスピードが、3倍、5倍、10倍にアップする!!と、すごい話題を集めている『新・速読法』。ただ速く読めるだけでなく、理解力や記憶力、集中力までが大きくアップする点が大きな魅力です。だからこそ学習や受験勉強にモノ凄いパワーを発揮。ライバルに差をつけるためにも、今こそ身につけてください。

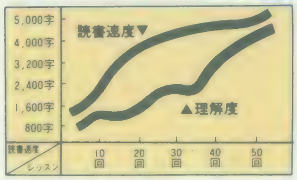
左脳一辺倒から右脳活用へ！



●今までより3～10倍のスピードで本が読めるといっても、手品や魔術ではありません。私たちの中に眠っている潜在能力を引きだす科学的にも根拠のある能力開発法なのです。ご存知のように、私たちの頭脳は右脳と左脳に分かれていますが、このうち感覚や感性をつかさどる右脳はほとんど眠ったままの状態――これをめざめさせ活用できるようにすれば、年齢・性別に関係なく、誰でも驚くほどの能力を発揮することができるのです。

短期速修！2～3か月もあればムリなくマスターできます。

●『速習速読講座』のご指導にあたるのは、各地のカルチャーセンターで輝かしい実績を挙げている河合晴夫先生。自宅にいながら、速読教室に通うのとまったく同じ成果が得られるよう、指導システムや教材にいかしてありますから、誰でも2～3ヵ月で速読がムリなくマスターできます。まずは右のハガキで案内資料（無料）をお取りよせください。



集中力が身につく！
理解力が深まる！
記憶力が高まる！

もう受験勉強にムダな努力はいらない!!

●豊富な実践トレーニングで新・速読法があなたのものに!!

速習速読通信講座

受講生20,000名突破！効果実証の声が続々殺到中!!

集中力がついて学校の勉強が楽しくなりました!!

藤野広仁さん（中学生・14歳）

●もっと速く本が読めたら受験勉強や読書も楽しいだろうと思い速読を始めました。最初は一分間で約五百字だった僕が、訓練二週間で二千～三千字になり、㈠呼吸法のせいか体調が良くなり㈡集中力がつき、㈢勉強が楽しく思えるようになった読に出会えて感謝しております。

一分間に二万字以上となり学校の成績も向上!!

小川玲子さん（学生16歳）

●日頃、私たちは脳の一割ぐらいしか使っていないのだと実感していただけに、自分の可能性に挑戦してみようと速読を始めました。今では一分間に二万字以上ものスピードがでるようになり、学校の成績も目にみえて向上!!多くの人に身につけてもらいたいものです。

読書を一変させて、素晴らしい収穫が得られます!!

鈴木季佳さん（会社員38歳）

●速読を始めて実感できたことは、毎日短時間の積み重ねによって誰にでも出来るということです。⑴しかも、理解力の増加。⑵最新の知識・情報等が豊富になる。⑶読書は「オール・オブ・ゼム」から「ワン・ノブ・ゼム」に変化した。⑷短時間にくり返し読みが可能。⑸先行速読が可能などを挙げることができます。速読は読書を一変させ、すばらしい収穫をもたらしてくれます。

速読こそ知的現代人の必須アイテムだ!!

宮中 修さん（学生22歳）

●就職活動のため経済新聞を読み始めたのですが、時間ばかりかかるうえに内容はサッパリ。それが速読を始めて一～二ヵ月、フッと気がつくと新聞を読むスピードがとても速くなり、わずか30分位で全部読めてしまいました。おまけに内容も理解できて速読の効果に驚いた次第です。

★左の無料ハガキで今すぐご請求ください!!
最新版の詳しい案内書を

無料進呈中

至急

●新・速読法の案内書をご希望の方は、今すぐ左のハガキでご請求ください。十分に解説された詳しい案内書を無料で急送します。

〒169 東京都新宿区百人町2の1の11 ☎03(232)8232(代)
日本カルチャースクール

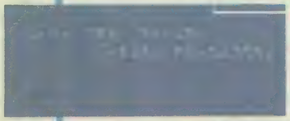
30秒Q速解答

夏マッサカリの今日この頃、ゲームに行きづまって、脳ミソが過熱ぎみのそこのアナタ、今すぐハガキだ！

ファミコン探偵倶楽部II

Q 4日目に職員室に入れず先に進めません。
静岡県／高橋建二クン

A この4日目が、前編の最終日。ここまで来れば前編クリアは目前だ。で、浦部に会いに職員室へ行こうとするがチャイムが鳴らないと入れない。学校前、用務員室、旧校舎を何回か訪れてみよう。



○よし、チャイムが鳴ったぞ。職員室へ行こう

○田崎がまだ用務員室にいたらダメよ。何かするまで出ていっちゃうんだ

Q 職員室で葉山先生が話してくれない。
神奈川県／瀬崎久美子クン

A 美術室で彼女から話しを聞くときも、他の人がいると話しをしてくれなかった。ここも同じ。そのためには、まず学校前に行き、その後旧校舎へ。話しを聞いたり考えてみよう。

○ほれ、葉山先生を呼び出した。これで話しが進むぞ

○「考える」コマンドも重要。つまったら考えてみるのも手だ

Q 田崎の所にも町中にもあゆみがいない…。
大阪府／小西行雄クン

A 田崎のアパートには、鍵がかかっていて入れない。で、町中をさがしてみよう。ここは迷いやすいので、直進してつきあたったら右か左に行くようにしてみよう。

○田崎のアパートに行ってはみたものの、誰もいない。ここはひとつ町へ行ってみよう

○ただウロウロしているだけではダメ。町全体を歩くつもりで行け

脱獄

Q 1面のボスがなかなか倒せないのですが。
神奈川県／大木 健クン

A 1面のボスは、ヘリコプター。普通は敵の投げた手りゅう弾をひろい、それを投げつけてダメージを与えるが、もっと簡単に倒せる方法がある。それはマシンガンを持っていくことだ。ヘリが下に降りたときに弾が当たる。たったの2発で倒すことができるんだ。

○やった！ たった2発でボスを倒したぞ。マシンガンは強い！

GO！GO！ボウリング

Q 最後の敵、クイーン・リッコが強すぎる!!
東京都／古葉慎一郎クン

A クイーン・リッコは最後の対戦相手。だから強さもハンパではない。100パーセントストライクを出すのみ。

○闇のボウラーのクイーン・リッコは、ほとんどストライクの超プレイヤー

○確実に経験をつんで、すべてのフレームをクリアしたとき、真の勝利が訪れる

今日も今日とてファミコンどっぷりだったりするスタッフは、もしかしたら、運動不足気味かしら。走って回って、そう快な汗をかいて、頭をすっきりさせよう

イラスト／Apple Arts

©Nintendo・K. AMUSEMENT LEASING CO.／SNK CO.,LTD・JALECO

3～10倍のスピードで本が読める！

新・速読法

集中力が身につく！ 理解力が深まる！ 記憶力が高まる！

右脳開発でパワー全開！ライバルに差をつけろ‼

案内資料 無料送呈券

←表面に必要事項を記入して今スグお送りください。

成功者続出！効果実証の声が続々殺到‼

6回のレッスンで1分間5,000字に！

和田英次さん（高校生18歳）

私は速読法を書店で知り、本を買って練習しました。しかし内容が不親切でいい加減だった事と全くの独学だったため、うまくいかず、入学をすることになりました。最初の読書スピードは750字でしたが、現在まだ6回習っただけなのに5,000字くらいも読めるようになっています。道具を使わないで自分の力で速読ができるのは、夢のように嬉しく感じています。

速読こそ現代人必須の知的アイテムだ！

宮中　修さん（学生22歳）

就職活動のため、経済新聞を読み始めたのですが、時間ばかりかかる上に内容が全然理解できませんでした。ところが、速読を習い始めて1－2ヵ月、新聞を読むスピードがとても速くなり、わずか30分くらいで全部読めてしまうのです。おまけに理解度もはるかに優れています。それからはもう速読のとりこ。やっぱり速読は現代人の必須の知的アイテムですね

郵便はがき

料金受取人払

新宿北局承認

304

差出有効期限
平成3年1月
1日まで

切手は
いりません。

169-00

(受取人)
東京都新宿北郵便局
私書箱第2007号
(東京都新宿区百人町2-1-11)
日本カルチャースクール
速読講座
ファミリーコンピュータS⑧係

驚異の 新・速読法!!

案内資料 無料送呈券

大至急!ポストへ

▼下に必要事項をご記入になり大至急お出しください（切手不要）

住所	□□□-□□ 都道府県 市区郡					
氏名	フリガナ	電話番号	市外局番 市内局番 番号			
		年齢	歳	性別	男 1	女 2

(ご注意)ご住所は番地まで正確にお書きください。

NE	M485SA9804

キリトリ線

ニューソフト 300秒緊急調理メモ

チャイルスクエスト

道ゆく人々をヨイショしたおし、全国中を歩きまわってこの手につかめ！ スターの座!! ときには脱力感すら覚えるほどの連発ギャグがつめこまれたチャイクエ。ここではクリアに必要な、7つのオイルとスターの装備の入手方法を紹介しよう。

7つのオイルを集めろ

このゲームの重要な交通手段、"たらいぶね"。これは7つのカラーオイルで作る"虹の石けん"がないと手に入らない。オイルをさがしだせ。

たらいぶねがないとゲームクリアは絶対ムリだぞ～

オレンジオイル	ハーヨの町の[illegible]、[illegible]のたまごをあげ[illegible]の下で[illegible]ぞ
レッドオイル	なにわんのスーパーでホワイトオイルを購入後、すっぽんきのレストランで[illegible]せ
ブルーオイル	"しゅうかんき"のツボをなにわんの[illegible]で手に入れたら、タコのハ[illegible]のところへ
インディゴオイル	ほうろうの町の[illegible]にまちっている。[illegible]の北側にある町の住人が情報をくれる。おっさんの家[illegible]
グリーンオイル	なにわんの[illegible]にある[illegible]で[illegible]10[illegible]のクイズに正解すると[illegible]。正解は[illegible]
イエローオイル	ハワインで[illegible]の[illegible]をとって[illegible]ぐら[illegible]へ。10万円で作ってくれる
パープルオイル	[illegible]町で[illegible]クイズに正解するとトンネルを[illegible]に[illegible]

なにわんのスーパーに売ってるホワイトオイルが、実はレッドオイルの素なのだった

しかしだんだん敵は強くなる。ホドホドにね

タコ八と勝負して勝つと値切れるぞ！

Q あせくさ行きのキップが高すぎて買えない。
高知県／中田克彦クン

A 必死でお金を貯めても高すぎる、あせくさへのキップ。しかし、タダで手に入れる方法があるぞ！ しゃちほこの北東に、曲がるのが嫌いなオジサンの家がある。しゃちほこからの帰り道、曲がり角でコケてキップを落としたらしい。オジサンが曲がったと思われる地点をしらみつぶしに調べよう。

実はここにあるんだよねえ

Q 水泳大会で優勝してもハワインへ行けないぞ。
奈良県／大山貞徹クン

A レベルが低いと優勝をしても怒られるだけ。最低、レベル19はないと行けないのだ。ここは地道にキャラのレベルアップにはげむべし。

苦労して優勝しても、レベルが低いと相手にしてもらえずハワイン行きはパア

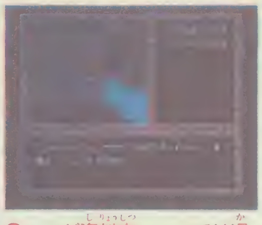
殺人倶楽部（マーダークラブ）

Q 全地区を捜査したのに行きづまった。
長崎県／柿本和子クン

A キミは資料室へは行ったかな？ ここで過去の事件なんかを調べるといいぞ。また検事のところへ行くもよし。

Q マクベインの家に行けません。
香港／陳放眼クン

A ガスライトシアターにいた女の子の、デイジー・ハーネストを覚えているかな？ 彼女に聞くとわかるんだ。でも、聞けるようになるのは話しが進んでからだよ。


ここが資料室。ここでは過去に起きた事件などを調べる

検事室。捜査令状が最初からもらえる所があるのだ

彼女がデイジー・ハーネスト。なかなか、カワイイ

ここがマクベインの家。彼も重要な人物である

ホーリーダイヴァー

Q 4ステージからなかなか進めません。
岐阜県／長野真二クン

A このステージでは、すばやい動きのトリロジーと、激しい攻撃をしかけてくるヘリオンがいるので、かなりつらいステージだ！ でも、トリロジーか、ヘリオンが出現した時に、オーバードライブを使えば楽に進める。そして写真のような地形の場所で攻撃すれば、溝に落ちることがなくてよいのだ！

ここなら後ろにカベがあるから、攻撃を受けても溝に落ちずにすむ

たった3秒Q速解答

ヘラクレスの栄光 Q・幻の[illegible]がどこにあるのかわかりません（千葉県／西井[illegible]クン） A・へべの町の老人から情報を聞くことができる。[illegible]を手に入れておこう。

ウルティマ Q・町で宝箱をとると衛兵に見つかって殺されてしまう（埼玉県／西田[illegible]クン） A・衛兵との戦闘になったら、パーティの[illegible]で[illegible]。

らんがいQ&A プロ野球？殺人事件！

Q・球場から出られない（長野県／西崎正タクン） A・まず、サテライトホテルで「メモ」を取ること。それから、にしこうから2回目のメッセージを聞くこと。これが最低条件だ。

30秒Q速解答

スターの装備はココにある

チャイルズの最終目的であるトキオホールでのコンサートには、スターの装備が絶対に必要。当然、簡単には手に入らない。

スターのくつ

スターのくつの情報は、めんたいこの西にいる元スターだった女性が教えてくれるのだ。

○情報によると、スターのくつはせんだいん東部の洞窟にあるという

ゲーセン沼の洞窟

せんだいんの東にある。たらいぶねに乗らないと洞窟へ行くことはできない。地下2階。

○スターのくつはこのフロアのどこかにある。部屋で話を聞け

○マップを確認しながら最短距離を進んでいけ。毒消しを多めに

スターのマイク

かまんたのマイク博士にマイクを作ってもらうには、オリハルコンを手に入れなくてはならない。ねむりあがカギだ！

○いぬもにあの北の小島でおきん貝を手に入れておこう。いざ！ ねむりあへ!!

ねむりあの町

たらいぶねに乗ってねむりあの町へ。この町の人々は異常気象で眠ったままなのだった。

○おりまきそは、めんたいこにいるなかすはるこの待ってる恋人だった！

○手紙を受けとったらめんたいこへ急げ！ お礼にいいものもらえるぞ〜

○オリハルコンを持ってかまんたへ。マイク博士にマイクを作ってもらおう

スターのドレス

すっぽんぎで何万円で売ってる。が、ちょっと高すぎる感じもする。だけど何か方法があるはずだ。忘れてはいないかな!?

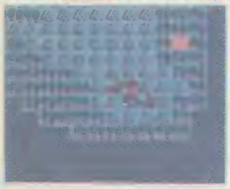
○地道にやること、だって。地道にお金をかせげってこと!? それとも他に…!?

○全国6カ所のコンサートを征覇するのだ!!

スターのメイク

えちごらすの北にある小島にワープ地点がある。ワープすると、ハワインの南部に岩山にかこまれた家を発見できるのだ。

○6つのコンサートを終えると"おしたてけん"をもらえる



○この家でスターのメイクをしてもらえる。これでスターの装備はカンペキだ!!

帰ってきた！軍人将棋なんやそれ!?

Q ウラ面でコマの種類がわからないのですが…
埼玉県／田中康男クン

A ウラ面は、自分のコマの何がコマ1かなどがわからないぞ。その上、コマの種類が変化するので、自分で配置するとき出てきた順番で種類を見分けるのが良いのだ。

コマ	出る順番
コマ1	1番目
コマ2	2番目
コマ3	3番目
コマ4	4番目
コマ5	5番目
コマ6	6番目
コマ7	10番と17番目
コマ8	11番と18番目
コマ9	12番と19番目
コマ10	15番と22番目
コマ11	14番と21番目
コマ12	7番目
コマ13	13番と20番目
コマ14	8番目
コマ15	16番と23番目
コマ16	9番目

Mからの挑戦状

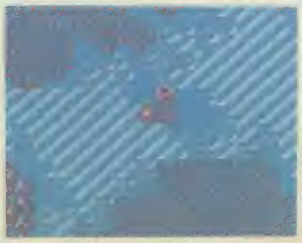
Q ロンドンでスコットランドヤードに行けない。
広島県／今井博幸クン

A ノックスの部屋で、ワトスンの「いけんをきく」コマンドが出ているかな？ 出ていれば意見を聞いてみよう。出ていないなら部屋で、げん・けんじゅう・かぎを入手しよう。

スーパーチャイニーズ2

Q かっとび四駆はいったいどこにあるんですか。
埼玉県／森田裕紀クン

A まず西の方にあるシャチの町を目指して進もう。そして、シャチの町から北へと進んでいく。町から北は雪と氷のとっても寒い世界だ。その中をしばらく進んでいくと、氷の中にそびえたつ塔が見えるはず。それが目指す北の塔だ。
塔の中は敵でいっぱい。体力に気を付けて敵を倒そう。4階まで突破できれば、そこに夢にまでみた、かっとび四駆がある。これで楽に移動できるね。



○これがかっとび四駆が隠されている北の塔だ。敵が強いぞ！

○中にはいるとそこは敵だらけだけど、かっとび四駆は目と鼻の先

たった3秒Q速解答

ドラゴンクエスト Q・古いゲームだけど、太陽の石ってどこにあるの？（石川県／DQファンクン） A・ラダトームの城のカギ屋のずっと下のほうにある。（城）のとなりだよ。

ワイワイワールド Q・レディの〇〇をとろうとすると死んでしまう（東京都／佐賀保クン） A・月〇〇〇でスーパーマントを手に入れてからでないと取りに行けないのだ。

©ナムコ・SETA／RIVERHILSOFT・IREM CORP.・ソフエル・カルチャーブレーン・SOTSU AGENCY・SUNRISE／SHINSEI

たった3秒Q速解答

ロマンシア Q・天上界へ行けなくてゲームが進まない（山梨県／宮本真臣クン） A・カルマを5以上に上げなくてはいけない。病人に薬をあげるとカルマは上昇するぞ。

ハイドライド3 Q・マッドドラゴンを倒せない（山口県／不破津克彦クン） A・弱点は口の中。夜重時間の1時間ほど前に部屋へ入って戦うとHPを回復できるのだ。

ニューソフト 300秒緊急調理メモ

クインティ

難所のミュージアム 後半を徹底攻略

各ステージの中でも特に難易度の高いミュージアム。今回はこの難所のラスト3面を徹底攻略。カートンのスピードが0でもクリアできる方法を紹介する。

アーティスト

○両手をまるで組んでコトコト歩く姿はかわいいが‥

絵を描くときを狙え

アーティストはパネルに絵を描きだして動きが止まったときがチャンス。さっと近づきパネルをめくって倒してしまおう。

○いきなりしゃがみこんで絵を描きだすアーティスト。描いているときは無防備だ。

イラストマンに御注意

○[illegible]

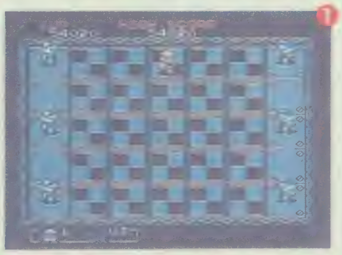
青いアーティストの描く絵はかき上がるとイラストマンとなって絵から抜けだし襲ってくる。

○絵からイラストマンが抜けだして追ってくる

○青いアーティストに絵を描かせてしまうと

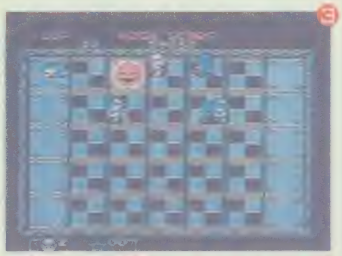
ROUND8 攻略

この面は1番上の左から3番目のパネルの下にあるサンパネルを有効に使おう。うまく敵を引きつけてサンパネルを取れ！

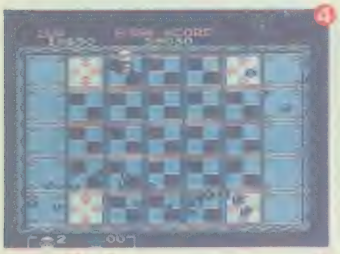


❶ ○最初に敵が動き出す前に上へ向かう。すぐにこのパネルの左端へ立とう

❷ ○そしてこの位置でパネルをめくろう。後の敵は絵を描きだすので心配無用



❸ ○前からくる敵をパネルをめくって転ばせつつ、サンパネルを出そう



❹ ○後は敵を引きつけてサンパネルの上に乗っかれば敵はあっという間に全滅

天地を喰らう

Q クリアにはどのくらいのレベルが必要なの？
千葉県／星野智恵子クン

A やる人により違いがあるだろうが、だいたいレベル51ぐらいが適当のようだ。兵数は3万以上、最強の武器・防具を装備させても最後の敵を倒すのは難しい。が、せめてレベル51ぐらいあれば…運が良ければ、クリアできることだろう。幸運を祈る！

○レベル51のキャラクタ。軍師は孔明。大将は姜維か張包がベスト

Q 敵の将軍クラスの武将をぜひ仲間にしたい!!
青森県／角田MIPクン

A 大将はムリだがその他の武将なら雇い主の大将を滅ぼした後ならわりとスンナリ仲間になってくれる。敵数を減らすためにも仲間を増やせ。

○夏侯家は魏の名門なのだが、今は雇い主のいない浪人の身の上なのだ。好機

○ちょっとお金はかかったけど、素直に仲間になってくれた。浪人の立場は弱い

シャドウゲイト

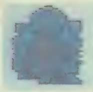
Q 谷にかかる橋のオニに渡すコインはどこ？
和歌山県／廣畑善信クン

A キミはやさしい人なんだね。でも、このオニは武器を使って倒さなくてはならないんだ。その武器はヤリ。ヤリのありかはというと、魔物が火を吐く部屋をおぼえてるかな？ あの部屋に落ちているからそれを取って、オニに使えば通れるようになるよ。

○自分で橋を架けたのだから通行料を取りたい、ってのもまあわからんだけどねえ

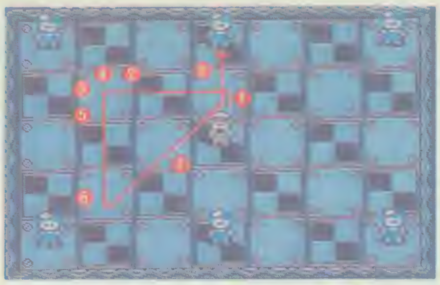
○先を急ぐから、やっつけてしまおう。これで無事橋を渡れるようになるのだ

30秒Q速解答



ROUND9攻略

最も難しい9面もパターンがわかれば楽。だが、小さなミスが命取りになるのでパターンを頭に叩き込んでプレイしよう！



①まず速攻で1番上の敵を粉砕。倒したらすぐに左へ移動しよう

②ここで左から…る敵を倒す。生まれてくる敵は無視して左へ

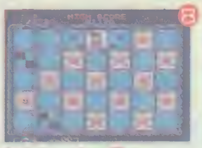
③下からきた敵をここで倒してもう1枚パネルをめくって上へ

④すぐに上の敵を倒す。さらにサンパネルをだしてそれを取る

⑤右下から敵が生まれるので倒して、すぐ下の敵を倒しに行く

⑥下の敵を倒したら、3回めくってサンパネルを出して取る

⑦サンパネルを取ると最後の1体が出現する。すぐ倒しにいけ

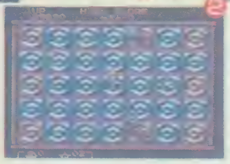

⑧これで9面はクリア。パターンを憶えるまで何度も練習

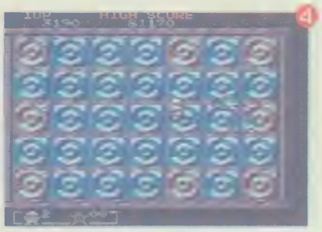
ROUND10攻略

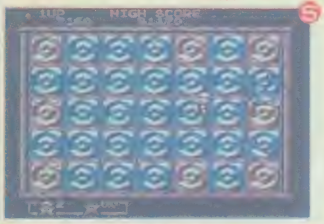
最後の面のアーティストは自分を描いて増殖するので、いかに素早く倒すかが勝負を決める。

①まずはこの位置から動かないで左側から寄ってくる3人のアーティストを倒してしまう

②急いで右へ。ここの場所で真ん中のアーティストを転ばす。絵を描かせない


③あとはこの場所で上下のアーティストが目の前にくるまでパネルをめくり続けていこう


④上下からきたアーティストを前に転倒させたら少しずつ前へでる


⑤最後にここでパネルをめくっていればアーティストは全滅するぞ

ウィザードリィII

Q 蝶のナイフを使ったらビショップが忍者になった。

埼玉県／小川弘之クン

A 蝶のナイフのパワーを使うと、属性・レベルがそのままで忍者になる。キミは元に戻したいそうだけど、それよりも新たにビショップを作ってレベルをあげた方が良いのでは？ 普通に忍者を作るのは困難だし…。ビショップになる条件を満たしていれば訓練所で元に戻せるけどね。

ファイナルファンタジーII

Q パンデモニウムにはどう行くのでしょうか？

青森県／大塚健二クン

A パンデモニウムには、ジェイドから入るんだ。ダンジョンを一番下まで降り、一見行き止まりの部屋の中央に立ってみよう。するとパンデモニウムにワープすることができるんだ。

部屋のこのあたりに立ってみよう。ワープしてパンデモニウムへ

蒼き狼と白き牝鹿

Q 強い将軍候補がほしいんですけど…。

山梨県／野上晴人クン

A フツウ、部下にできるのはNo.12で紹介した通り。他に捕虜にする手も。ジンギスカンを将軍候補にできる！

見よ！ 主人公クラスの3人が将軍候補だ。ジンギスよ働けい！

Q 反乱を起こされ国を乗っ取られてしまった。

東京都／石田真也クン

A これは危険な状況だ。将軍候補を血眼にしておくのが最良だが、できないときは、前線国以外に余計な兵力を置かないか、逆に迎撃できるだけの兵力を用意しておこう。

反乱で属国が独立。後方は守りが薄いだけに危険だ

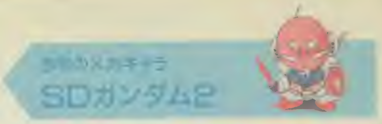
たった3秒Q速解答

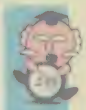
天地を喰らう Q・司馬懿を仲間にしたいぞ！ あと孫権も!!（大阪府／T・Tクン） A・代わりに孔明を引き渡すということで曹操をナットクさせたいが不可能だ―

めぞん一刻 Q・バアちゃんが来てくれない。（岡山県／花岡道康クン） A・持ち金を0円にして時間が経過するのを待とう。いずれバアちゃんからTELがあるはずだ！

©GAME FREAK／NAMCO.LTD.・本宮ひろ志／本宮企画／集英社／CAPCOM・KEMCO・スクウェア・光栄・SOTSU AGENCY SUNRISE／SHINSEI

ファンネルやビットが2つじゃなくて、もっと多くてもいいと思うなあ。





Q速解答

ウィザードリィ Q・お金が足りなくて困ります。(茨城県/立野幸雄クン) A・4Fのモンスター配置所が狙いどころ。必ず同じ場所に出現する連中は元の金額を持っている。これを何度も手に入れて売れば、またたく間に大金持ちになれる。

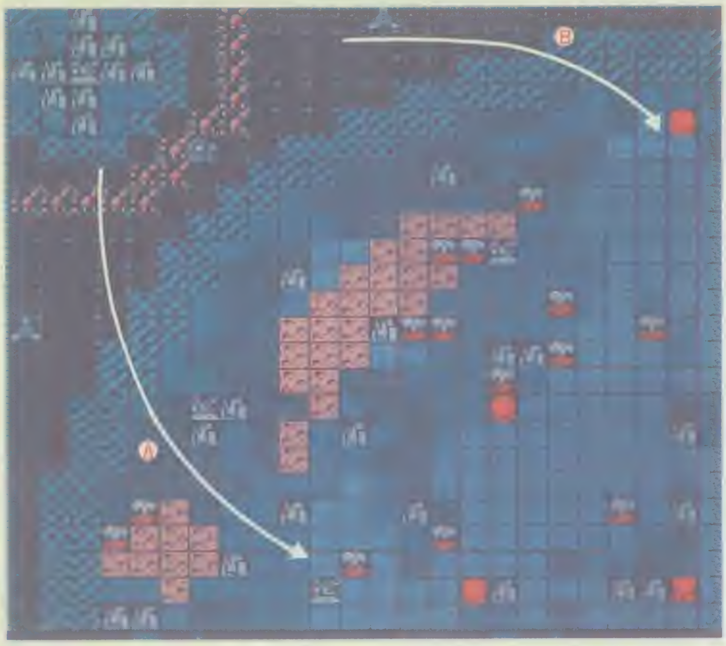
ハガキ Q・ちゃんと読んでますか?(東京都/転々カタン) A・ちゃんと読んでるから安心してね

ニューソフト 300秒緊急調理メモ SDガンダム2

No.3 反ゲキを攻略だ!

今回は「反ゲキ!」のマップを材料にして調理する。ここは様々な地形が盛り込まれている。そのためバトルも色々な地形で行うこととなるので練習になるだろう。ぜひ試してほしい。

このマップは比較的青軍の方が不利となっているので青軍中心に解説していく。



序盤戦

青軍は序盤でどれだけGCを増やせるかがポイント。少しはなれたコロニーも早く占領したい。が、大気圏に進入するのはまだ控えよう。そしてGCが十分にたまるのを待つ。

赤軍は数多い都市を効率よく取れるかがポイントだ。後方の都市は、この段階で守る必要は当然ない。MSを先に進軍させて青軍を待とう。

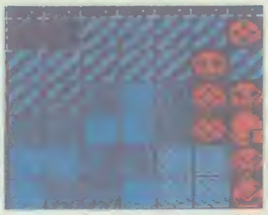
中盤戦

青軍はⒶかⒷのルートを進撃する。Ⓐルートはバトルに自信のある人向きだ。一気にGBを攻め落としMSを増産しよう。普通はⒷルートを取るのが無難。都市と補給基地を押さえよう。進軍時に注意する点は、MSをⒶとⒷに2つに分けないことと、MSを1機で行動させないことだ。集中攻撃を受ける危険があるからだ。

赤軍は敵の動きから進入路を読みとり、敵MSを1機ずつつぶしていこう。

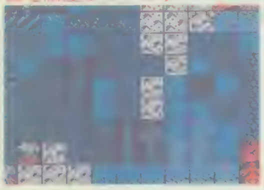
終盤戦

終盤には敵の首都に進入するが残存勢力に迎撃される恐れがあるので主力MSにドムあたりの護衛をつけておこう。GBも必ずおさえておきたい。これは青軍に特に言えることだ。そうしないとGBを拠点に敵が増殖してしまう。強力なMSの数がそろったら首都へなだれ込め!



Ⓑルートを取ったときの進入部はここになる。一気にGBをうばい取れ

Ⓑルートならここから進入。都市、補給基地を確保して南部を制圧していこう



MSの単独行動は危険。3、4機で一部隊を組み行動させよう。戦艦をつけるとなお可

ここまで守りを固めれば少少敵が攻めて来ても安心。戦艦に後方から攻撃させよう

戦いの舞台が宇宙となると青軍の旗色が悪い証拠。赤軍は補給基地を押さえよう

赤軍の首都に肉迫。味方のMSが集結するまでじっくり包囲して待ち一斉に攻め込もう

第一陣が青軍のエリアに進攻。弱いMSでも強いMSに波状攻撃をかけると違うぞ

質問募集

ファミコンゲームに関する質問を募集します。ゲームのジャンルや、新旧にかかわらず、ドンドン誌上で回答していきますので、左のハガキのイラストの要領で送ってください。

ゲーム以外のことでも、ファミコンのことならなんでも質問OK!! ガンガン回答していくぞ。また、左のイラストの、新しくQ速スタッフに加わった女の子の名前も募集してるぞ!!

読者のはがきだよ

埼玉県/長瀬敏クン★またまた似顔絵だ。早く名前を決めようね

©SOTSU AGENCY・SUNRISE・SHINSEI

大好評!!

半額キャンペーン

実施中

★7日間無料使用OK!!
★効果なければ返品自由!!

TVフィルター FSⅡ

テレビゲームから目を守る

あなたのテレビがゲーセン画面に大変身!!

ゲームセンターのテレビ画面にも、フィルターは内蔵されています。

★ギラギラやチラツキがなくなり、
目がチカチカしない!! 疲れない!!

その秘密は

1. 視力低下の原因となる、紫外線を画面から100%カット
2. 目が痛くなるギラギラ・チラツキ光線を約75%カットできる特殊メタクリル樹脂採用。
3. 小さな文字や、かくれキャラがはっきり見えるので、高得点が出る。
4. 鮮明画像だから近距離でも安心してテレビゲームが楽しめる。
5. テレビ番組にもOK!!

以上、効果なければ返品自由!!　FSⅡ担当 植田

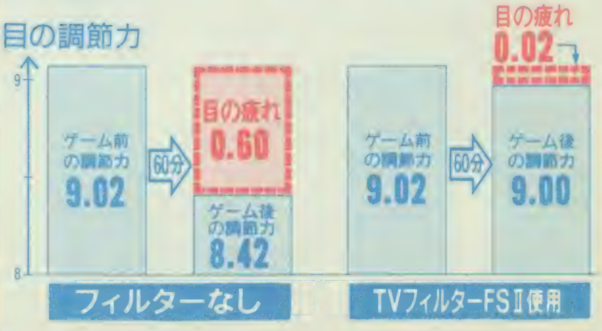
科学的にも証明された FSⅡの確かな効果

TVフィルターFSⅡの実験データ

1988年8月　聖マリアンナ医科大学眼科測定

目のピントを合わせる力のことを調節力といいます。この調節力の変化を測定することによって、"目の疲れ"の度合が、わかります。ゲームを60分連続して行なった場合、TVフィルターFSⅡを使用すると、調節力はほとんど低下せず、目の疲れもなく、フィルターは「目を守る」役目を果たします。

（被試験者5名の平均データより）



★消費税は含まれております

型名	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
定価	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円
特別価格	4,000円	5,000円	5,500円	6,500円

型名	22・23型用	24・25型用	26・27型用	28・29型用
定価	14,000円	15,000円	16,000円	17,000円
特別価格	7,000円	7,500円	8,000円	8,500円

送料600円は、別途いただきます。商品代金は、7日間無料使用し、お気に召しましたら、同封の払込み用紙で郵便局から、7日間以内にお送りください。返品の場合、返送料のみ自己負担でお願いします。2枚以上注文される場合は、代金は商品と引きかえになります。

お申し込みは今すぐ、
おハガキか
お電話で!!

ハガキで

TVフィルターFSⅡ
を申し込みます
● 型名(　　　型用)
● 郵便番号・住所
● 氏名・㊞・年令
● 電話番号

40円

〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15
(株)サンクレスト
JPF係

電話で

(大阪)　さぁ〜さ　よい子に
☎06-303-4152

(株)サンクレスト
平日／午前9時〜午後7時
日・祭日／午前9時〜午後6時

PC Engine
ROCK・ON
痛快！アクションシューティングゲーム。
獲物は宇宙の宝物!!
MP-4
画面にあふれる18種類のアイテムを君は使いこなせるか？
画面一杯に現れる敵キャラ群団！
そして超巨大戦艦!!
PCエンジン初のストーリー性を持ったシューティング・ゲーム。そしてうれしいマルチエンディング採用！
株式会社ビッグ・クラブ

ウルトラベースボールオープン
超人野球開幕

とにかくいろんな要素がめいっぱいのこのゲーム。まずはモードを説明しよう。

5つのモード

「超人ウルトラベースボール」のモードは5つ。試合をしたりデータを変えたり、はたまたリーグが作れたり、いろんなコトができてしまう。

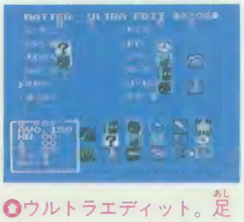
モード	解説
オープン	成績の残らない試合だけのモード
ペナント	ペナントレースを行う。順位も出る
エディット	自分でチームを作り、ペナントを行う
リーグつくる	自分の作ったリーグでペナントを行う
ウォッチ	観戦。データをもとにした結果が楽しめる

エデットモード

エディットモードはチームを作るモード。チームの選手データをいろいろ変えて、自分だけのチームを作ることができる。

こんなムチャクチャなエディットはしないように

普通のリーグの場合、打率から投手のフォームまで実に細かくデータを変えられる。


ウルトラエディット。足の速い選手には、大地震打法などがおススメ

ウルトラリーグのチームはさらに魔球・秘打などもプレイヤーが決めることができる。

リーグをつくるモード

さらに自分の好きなチームを集めて自分だけのリーグを作ることもできる。

オリジナルリーグは、6球団ともエディットチームにするのがおもしろい

既成の3リーグやエディットで作ったチームなどからチームを選んでペナントレースをすることができる。

 ©カルチャーブレーン

ウルトラプレイ
超絶秘技編

10種ずつある魔球に秘打、そして5つのウルトラ守備。これらをどのように使いこなすかが試合を大きく左右する。

十字ボタンの上でパネルが出る。下で選択しⒶボタンで投げる。Ⓑでキャンセル。

Ⓑボタンでパネルが出てⒶボタンで打つ。キャンセルはできない。

魔球・秘打を使うと一回につきウルトラポイント3消費。

では魔球や秘打、そしてウルトラ守備、ひとつひとつの特徴を解説していこう。また注意しなければならないところもチェックしてみよう。

魔球!!

1 ライトニングボール

いちばん速い球に、さらに50〜60キロのスピードが加わる。元気なうちは最強。でも疲れてくると魔球のスピードも落ちてしまう。

CHECK//

○速い!! 恐ろしく速い。ほとんど見えない

イテッ

2 ストップボール

Ⓐボタンを押せば一度だけ好きなところで球がストップ。球をストップさせる位置がバッターから遠すぎると効果がなくなる。

CHECK//

○この後もバットを振れるぞ

○Ⓐボタンを押す準備を忘れずに

ピタッ

3 アクセルボール

十字ボタンで球のスピードを自由に変えることができる。タイミングをかなり外せるが、バッターのそばで低速にすると危険。

CHECK//

○速い! タイミングが合わない

○何の変哲もないスローボールから

おやっ?

4 アイアンボール

ボールが鉄のように重くなり、なかなか飛ばなくなる。スピードがなく当てられやすい。秘打でホームランを打たれることも。

CHECK//

○バットが折れた。鉄の球だからね

○ただのスローボールに見えるが…

ボキッ!!

5 ファイヤーボール

投げるとだんだんスピードが速くなり、最後は火の球と化す。あまりに速すぎて変化球にできない。投球前にしっかりコースを狙おう。

CHECK//

○タイトル画面のように燃えるボール! マサツネツか?

アチチチチッ!!

6 消える魔球

バッターの直前でボールが影だけを残して消えてしまう。影を見ていれば消えたボールの位置がわかってしまう。

CHECK//

○消えた!? 正々堂々と勝負しろ!

○今はまだ、普通のボールにすぎないが…

パッ!!

7 よこ分身

ボールの分身が4個から6個、横一列に現れる球。バッターがボックスの後ろに立つと打たれやすい。左右に変化を。

CHECK//

○横一線、お行儀のよい子達だ。丁重に打ち返してあげましょう

バイーン!!

8 忍者ボール

ボールの分身が横だけでなく前後左右に無数に現れる。スピードの変化がないので当てられやすい。これも左右に変化をつけて。

CHECK//

○写真では球の数は少ないが、実際はもっと多いのだ

ウニョウニョウニョ

9 スネークボール

CHECK//

ボールが画面いっぱいに大きく曲がりくねっていく。

おなじように投げてもストライクになるかボールになるかわからない。

グニョグニョグニョ

◎もうイヤというほどよく曲がるのだ

10 ミラクルボール

CHECK//

7種類の魔球のどれかを投げる。なにが出るかは運まかせ。

いざというときにまったく使えない魔球が出ることがある。

◎回る回る、この後どんな魔球がとびだすかは、神のみぞ知る、というワケだ

秘打!!

1 大地震打法

CHECK//

ボールが地面に着くと地震が起こって野手が動けなくなる。

ボールが地面に着かないと地震は起きないのでフライは厳禁。

◎地震の間は動けない

◎グラグラ揺れている

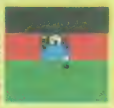
2 ミサイル打法

CHECK//

打球がさわった野手といっしょにフェンスまで飛んでいく。

ホームランになることも多い。いちばん長打になりやすい秘打。

◎打球に触れた野手が吹きとばされていく。フェンスに激突か!?



◎見事に激突しました

3 スピン打法

CHECK//

打球が高速で回転し、野手が捕ろうとしてもすりぬける。

フェンスに当たると回転が止まるので、打球が速いと長打にならない。

◎回転する球。どうする事もできない

キュルキュルキュル

◎フェンスに当たるまで待つしかない

4 爆発打法

CHECK//

打球が地面や野手にさわると爆発してさわった野手は気絶。

地面でいくら爆発しても野手は気絶しないのでゴロは無意味。

ドッカーン

◎これで気絶するだけとは、さすが超人

5 イレギュラー打法

CHECK//

バウンドしたあと打球が右か左にイレギュラーする。

センターに打ち返すと変化した打球が野手の正面にいくことがある。

◎◎右へいくか、左へいくか。君のウデとは関係ない

6 流星打法

CHECK//

折れたバットが打球を包み、さわった野手を気絶させる。

地面に着くと普通の打球になってしまうので、必ず平凡なフライを。

◎トゲトゲの破片に直撃され、ノックアウト

バキバキ ゴキゴキッ

◎バットが折れ破片がボールを包む瞬間

7 影法師打法

CHECK//

打球の影がいくつにも分身して、打球が捕りにくくなる。

分身した影のまん中あたりで待っていると簡単に捕られてしまう。

◎中心の影が本物だ。騙されるな!

なんじゃこりゃ!?

8 ふじやま打法

CHECK//

打球の影が回転して、落下地点がわかりにくくなる。

内野フライになりやすく、打率の高い選手でもホームランは難しい。

◎富士山のように高ーいフライになる

9 ハイパー打法

高速回転しながら打つので、打球の速さが普通の倍になる。引っぱったり、流したりといった打球の打ち分けがやりにくい。

ボタンを押すと同時にバットが出る

10 ミラクル打法

ハイパー打法と同じく回転し、7つの秘打のどれかが出る。ミラクルボール同様、どんな秘打がでるか打ってみるまでわからない。

打ち方はハイパーと同じだ

打った瞬間、この後、打球がどうなるかは予測できない

ウルトラ守備

1 スーパースライディング

ファインプレイよりも遠くからスライディングキャッチ。方向を間違えると、なにもないところにスライディングしてしまう。

お腹、ヤケドしそう

2 ロケットジャンプ

はるか上空へジャンプして、打球を捕ることができる。ホームランも捕ることができるが、位置とタイミングを合わせにくい。

とぉう、私は鳥だぁ。うまく操作できれば、ホームランを阻止する事も可能

3 ミラクルキャッチ

どんな秘打の打球でも、キャッチすることができる。
これを使わないと捕れない秘打とそうでない秘打がある。
ミサイル、スピン、爆発、そして流星はこれを使わないと捕れない。
それ以外の秘打は、捕れるかどうかプレイヤーの腕次第。

4 ハイパースロー

普通の約2倍の速さの送球が投げられるようになる。
外野フェンスのすぐ手前からでも、あっという間にホームに返球できる。足の速い選手の多いチームと対戦するとき役に立つ。

5 スーパーチャージャー

野手が移動するスピードが、大幅にアップする。
これを使うと右中間や左中間の打球に簡単に追いつける。
打率はいいが、走力や守備力があまりよくない、という選手に向いている。
打力を重視したチームと対戦するとき、外野手にいい。

魔球VS秘打

魔球と秘打は、大きく分けると直球系と変化球系の2つの系列になる。

分類	魔球	秘打
直球系	1·3·4·5·6	2·4·6·7·9
変化球系	2·7·8·9·10	1·3·5·8·10

※表の数字は、各魔球、秘打の見出しの番号に対応

	普通のバッティング	直球系秘打	変化球系秘打
普通の投球	打力±0	打力大きく+	打力大きく+
直球系魔球	打力大きく−	打力小さく+	打力小さく−
変化球系魔球	打力大きく−	打力小さく−	打力小さく+

普通の投球を秘打で打つとミートポイントが普通のバッティングのときの5倍になり、打力も変わってくる。
魔球を打つときは、系列の違う秘打にくらべて魔球と同系列の秘打のほうがミートポイントが2倍大きくなる。

パーフェクトデータ
完全情報編

では、それぞれのチームのデータをリーグごとに紹介していこう。

表のみかた

- 守備―守備位置を示す
- 打席―右打者か左打者か
- 打率―打者の巧打力
- 本塁打―数値が大きいほど飛距離が出る
- 守備力―野手の補球範囲やエラーする確率を示す
- 走力―選手の足の速さ
- 左右―左投げか右投げか
- 防御率―基本的に、小さいほどピンチでもいい球を投げることができる
- ス―スタミナ
- 速―最高速を示す
- 普―普通のときの速さ
- 遅―もっとも遅い球の速さ
- カ―右曲がりの変化率。大きいほどよく曲がる
- シュ―左曲がりの変化率
- フォ―フォーク。大きいほどよく落ちる

センチュリーリーグ CENTURY LEAGUE

キャバシティーズ

エース「うおうの」をはじめ投手がいい。

守備	名前	打席	打率	本壘打	守備力	走力
二	しょだ	右	.340	3	26	21
遊	たかよし	右	.238	11	13	19
三	ろうとん	右	.242	16	29	11
一	こばや	左	.289	17	8	9
中	なかちま	左	.230	9	16	15
左	あれぬ	右	.182	19	6	9
右	やささき	右	.240	10	12	15
捕	たてかわ	右	.261	6	17	6
代	ぬしだ	左	.286	7	14	8
代	おかない	左	.258	9	16	14
代	やめだ	右	.270	5	15	6
代	こ お	左	.213	9	15	19

守備	名前	投法	防御率	ス	速	普	遅	カ	シュ	フォ
投	うおうの	左	1.70	42	145	122	112	9	10	10
投	かわっち	左	2.55	42	142	130	115	3	15	6
投	きたへふ	右	3.13	30	135	113	90	10	9	5
投	しろたけ	右	2.89	30	140	133	118	13	8	6
投	きゅとう	右	3.66	10	141	130	115	7	5	7
投	す だ	右	3.86	17	148	135	120	6	6	14

○投手はほんとにバツグン。うまくつないで点を守ろう

ジンジャーズ

速球派投手のそろったなかなかいいチーム。

守備	名前	打席	打率	本壘打	守備力	走力
右	こおの	右	.268	2	15	15
遊	おかさき	左	.275	5	8	15
二	しのづ	左	.316	6	30	10
左	はらほろ	右	.300	31	12	10
中	くろまち	左	.333	28	9	9
三	なかあた	右	.295	10	16	17
一	こまたん	左	.307	11	14	14
捕	やまくり	右	.170	4	15	4
代	よしむり	左	.302	24	18	7
代	らりるれ	右	.255	16	14	11
代	なかほ	右	.262	7	26	16
代	つぐろ	右	.283	3	8	18

守備	名前	投法	防御率	ス	速	普	遅	カ	シュ	フォ
投	くわてゃ	右	3.40	36	146	127	110	10	8	3
投	かりそ	右	3.10	35	145	124	115	8	6	6
投	はらまき	右	2.16	38	152	130	115	6	2	8
投	みずお	右	3.23	32	141	119	95	6	5	9
投	さいとん	右下	1.89	15	138	110	98	5	5	3
投	かとる	右下	3.20	19	133	114	88	9	3	3

○「よしむり」は先発で使いたい。抑えの投手は「かとる」より「さいとん」か

ドラッグス

攻撃・守備、ともにバランスのとれたチーム。

守備	名前	打席	打率	本壘打	守備力	走力
中	ひこな	右	.273	16	21	15
遊	かつなみ	左	.223	5	36	18
左	じょう	右	.299	32	9	5
一	あちおい	右	.293	37	6	3
三	うぬお	右	.277	18	9	12
右	たいほお	左	.274	18	16	6
二	にむとる	右	.306	7	24	15
捕	なきむら	右	.236	5	11	11
代	かまわた	左	.280	6	14	16
代	おっとと	左	.219	3	16	17
代	やむだ	右	.268	2	15	10
代	たかおか	右	.238	10	11	13

守備	名前	投法	防御率	ス	速	普	遅	カ	シュ	フォ
投	こまたつ	右	3.26	35	149	128	100	10	6	12
投	お ぬ	右	2.60	35	142	128	85	8	4	7
投	こんのう	左	3.44	30	148	138	128	2	10	5
投	にしとも	右	3.94	30	142	120	100	4	12	8
投	うねはら	右	2.35	15	146	118	90	12	2	6
投	くわく	右	1.95	24	147	135	120	10	6	12

○投手のスタミナがないのが気になる。抑えの「くわく」までいかにつなぐか

ティクタクス

打線も投手もいまいちパッとしないチーム。かなしい…。

守備	名前	打席	打率	本壘打	守備力	走力
中	おうの	左	.254	7	18	19
二	わでゃ	右	.279	3	26	18
一	ふいるた	右	.215	21	20	4
三	おきゃた	右	.267	23	16	6
左	てゃお	左	.300	11	16	16
右	なゆみ	右	.270	17	17	14
遊	ひゅらた	右	.283	2	27	13
捕	き ろ	右	.254	6	16	6
代	たまり	右	.248	6	18	13
代	のかの	左	.237	4	16	16
代	や き	右	.163	5	13	6
代	かねこん	右	.220	4	13	6

守備	名前	投法	防御率	ス	速	普	遅	カ	シュ	フォ
投	きいにょ	右	2.76	34	143	124	92	10	6	13
投	いきだ	右	4.01	34	143	125	105	14	2	4
投	にこたま	右下	3.06	30	138	120	86	11	7	2
投	いもまた	左	2.94	30	139	118	98	14	6	6
投	なかこめ	右	4.52	12	144	120	100	5	3	4
投	まかにし	右	3.88	20	142	119	98	11	8	14

○勝ち抜くにはそうとう根性が必要。道は険しいがガンバッテ

スワッツ

クリーンアップの破壊力がすさまじい。投手力イマイチ。

守備	名前	打席	打率	本壘打	守備力	走力
中	くりんま	右	.331	3	26	19
二	とまけん	右	.259	4	34	20
遊	いけっっ	右	.254	31	16	17
右	ひろわさ	右	.288	30	15	7
一	ぱりし	右	.291	28	7	7
左	すきうら	左	.255	20	16	5
三	なかしま	右	.203	6	7	13
捕	ほ た	左	.251	7	16	11
代	さくあい	右	.252	5	19	16
代	おぐわ	右	.290	8	14	9
代	あらひ	左	.266	6	15	14
代	わかわつ	左	.348	1	18	11

守備	名前	投法	防御率	ス	速	普	遅	カ	シュ	フォ
投	おなば	右	2.87	42	138	120	110	12	4	4
投	たきゃの	右	3.41	32	144	118	100	11	4	11
投	なかもほ	右	3.60	30	139	122	105	9	4	5
投	あやき	右	4.37	30	144	120	95	11	4	3
投	あいける	右	3.94	17	135	105	73	8	8	9
投	いっとう	右	3.15	24	144	129	95	10	10	12

○下位打線がよくないので1・2番が出塁してクリーンアップの一発を期待

ウィスパーズ

1～3番の足を生かした機動力野球のチーム。

守備	名前	打席	打率	本壘打	守備力	走力
遊	たかまさ	左	.293	3	28	20
三	ちょし	右	.271	3	19	19
二	かたぎ	左	.300	7	24	20
右	ぽんて	右	.292	33	7	5
一	はちくれ	右	.332	17	7	7
中	やつき	左	.236	7	16	21
左	やらさき	左	.297	5	15	14
捕	いちかあ	右	.282	6	18	6
代	たちろ	右	.267	10	7	5
代	たにしけ	右	.222	9	18	14
代	か と	左	.213	3	19	18
代	みやふと	左	.240	2	18	16

守備	名前	投法	防御率	ス	速	普	遅	カ	シュ	フォ
投	えぬど	右	3.76	36	144	134	88	12	6	14
投	かけわた	右	3.22	32	139	118	92	8	8	11
投	だもん	右	4.14	34	138	123	112	8	7	10
投	にんら	左	4.32	36	137	110	68	7	2	0
投	しゃいと	右	3.49	15	139	126	88	12	6	10
投	なかやん	右	2.28	22	149	130	105	8	3	7

○とにかくどんな手を使っても塁に出てくれないとどうしようもない

■守備位置：投―ピッチャー、捕―キャッチャー、一―ファースト、二―セカンド、三―サード、遊―ショート、右―ライト、中―センター、左―レフト
■投手は上から4人が先発型、残りの2人がリリーフ型

パラダイス リーグ
PALADISE LEAGUE

フィンガーズ

守備	名前	打席	打率	本塁打	守備力	走力
中	しまこと	左	.258	6	26	19
二	しろい	右	.233	5	26	20
左	ふりうわ	右	.310	26	7	8
一	いすらあ	左	.304	19	7	7
右	てるしい	右	.276	15	16	10
遊	たねか	右	.277	16	8	13
三	ふりや	右	.248	6	8	15
捕	たみら	右	.242	10	9	14
代	いからし	右	.242	7	27	16
代	おおひま	右	.276	15	10	4
代	ふらむた	右	.194	5	11	16
代	ずすき	左	.234	4	26	22

守備	名前	投法	防御率	ス	速	普	遅	カ	シュ	フォ
投	にしさき	右	2.50	46	145	142	78	18	2	6
投	まつゆら	右	2.76	40	139	122	85	11	11	8
投	つっの	右	2.92	30	143	186	107	9	3	7
投	さとせち	右	3.45	30	140	116	79	10	1	8
投	かなさわ	右	3.75	15	136	118	108	12	5	3
投	かうの	左	2.38	18	140	117	80	10	10	10

○「にしさき」「まつゆら」「つっの」の3本柱が充実。抑えの「かうの」もいいぞ

投手陣は充実している。いかに点を取るかが問題だ。

バスターズ

守備	名前	打席	打率	本塁打	守備力	走力
二	おおひし	右	.251	5	25	17
中	ありゃい	左	.286	8	16	16
三	かねむた	右	.288	14	26	15
左	ふらやん	左	.307	34	7	10
右	すすき	右	.246	20	16	14
一	どとそ	左	.231	19	20	13
遊	ましし	右	.190	3	15	15
捕	やまひた	右	.226	8	20	11
代	むなかみ	右	.248	15	16	17
代	はあだ	右	.259	4	15	12
代	あわぐ	左	.218	5	7	12
代	くりはひ	左	.203	3	11	12

守備	名前	投法	防御率	ス	速	普	遅	カ	シュ	フォ
投	あわんの	左	2.61	42	149	125	85	4	13	10
投	やむさき	右	3.10	38	148	118	96	11	7	5
投	むりゃた	左下	3.32	35	143	109	75	8	8	11
投	おにょ	左	2.59	38	148	128	118	12	8	8
投	たかやき	右	3.44	18	145	126	100	3	9	8
投	よいし	右	2.69	18	147	130	80	9	9	10

○1・2・3番の走力が高いので塁に出てかきまわすのもいい

投手力があるだけに、一発のある打者が少ないのがツライ。

ライトニングス

守備	名前	打席	打率	本塁打	守備力	走力
三	いりげ	右	.283	21	12	18
右	ひらろ	左	.303	7	35	19
中	あきわま	右	.292	38	26	19
一	きよほら	右	.280	31	8	7
左	はくれお	左	.268	38	13	6
捕	いとふ	右	.252	11	26	6
遊	たなで	右	.258	7	9	8
二	つ　ぢ	右	.263	8	36	15
代	とましも	右	.282	6	18	14
代	にちおか	右	.356	4	17	11
代	あ　で	左	.263	8	18	14
代	ちゃいけ	右	.193	4	15	14

守備	名前	投法	防御率	ス	速	普	遅	カ	シュ	フォ
投	わたなへ	右	3.60	48	146	130	115	11	0	11
投	かきゅ	右	2.41	38	150	138	120	9	8	12
投	く　ど	左	3.79	42	140	120	109	3	3	15
投	もりゃま	右	3.46	44	141	128	113	6	6	6
投	まつあに	右下	4.28	12	139	125	100	7	3	6
投	おぢゃ	左	3.48	10	139	118	95	8	8	8

○リリーフ投手がしっかりしていないので意外と苦戦するときがあるかも

クリーンアップはすべて本塁打30本以上。投手陣もタフ。

オレンジズ

守備	名前	打席	打率	本塁打	守備力	走力
二	みしむら	右	.256	3	26	18
中	にょこた	左	.271	3	16	16
左	たかさわ	右	.327	14	16	14
右	であす	右	.302	32	7	9
一	あいかう	左	.286	17	14	11
遊	さとけん	右	.240	8	18	9
三	みすかみ	右	.236	9	17	8
捕	はかまた	右	.250	3	11	6
代	ふるくわ	右	.236	8	15	7
代	かみかあ	右	.261	4	16	15
代	おかへ	左	.238	11	17	13
代	もりたん	右	.250	3	28	14

守備	名前	投法	防御率	ス	速	普	遅	カ	シュ	フォ
投	そ　お	右	4.12	36	142	130	120	8	7	8
投	おぐわ	右	3.40	36	147	138	105	6	3	3
投	うしりま	右	4.47	36	140	123	108	13	0	15
投	むらちょ	右	3.89	32	142	116	108	8	2	12
投	そのたわ	左	4.34	15	140	108	75	10	1	2
投	にらふ	右	3.89	20	148	140	125	5	5	5

○どれもまんべんなくよくない。「うしりま」「むらちょ」のフォークに期待か

打線は「であす」以外コレといった選手がなく、投手も弱い。

ハッピネス

守備	名前	打席	打率	本塁打	守備力	走力
中	さきき	左	.284	16	17	15
遊	ゆかみた	右	.284	9	16	14
二	ばなさ	右	.315	20	24	5
一	あぶし	左	.320	29	8	16
右	やまもこ	左	.321	21	14	13
左	きひかわ	右	.269	13	13	11
捕	よちだ	右	.254	7	21	4
三	ふしもひ	右	.201	7	7	12
代	たかやな	右	.253	10	11	8
代	わかひ	左	.250	6	7	10
代	ややむら	右	.242	4	8	9
代	こふの	右	.272	7	12	9

守備	名前	投法	防御率	ス	速	普	遅	カ	シュ	フォ
投	やまたか	右	4.20	38	137	119	92	10	7	7
投	ふしもと	右	4.31	40	142	125	109	8	4	9
投	やまかす	右	3.83	38	140	110	70	6	1	2
投	かとふ	右	4.54	38	142	136	82	6	6	7
投	にしかあ	左	4.52	15	130	115	98	7	9	8
投	いのおえ	右	2.35	15	141	130	75	12	6	13

○抑えの「いのおえ」はいい。どうやって終盤まで戦うかが勝負のカギ

打率はいいが、もうひとつ長打力のないクリーンアップ。

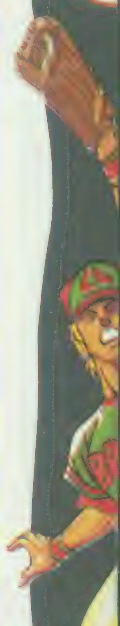
ブレイカーズ

守備	名前	打席	打率	本塁打	守備力	走力
三	まつなか	左	.326	16	18	18
二	ふくろ	右	.320	7	22	14
一	ふうまあ	右	.328	34	16	6
左	かとた	左	.311	44	5	2
中	いしにね	右	.296	22	5	4
右	ふじひ	左	.286	20	17	11
遊	ゆにおか	右	.222	5	16	13
捕	ふぢた	右	.175	5	16	12
代	くまくま	左	.268	10	20	15
代	ややもり	右	.275	6	19	11
代	やましこ	右	.242	4	23	13
代	ともにし	右	.273	3	19	16

守備	名前	投法	防御率	ス	速	普	遅	カ	シュ	フォ
投	ほしろ	左	3.06	42	144	120	110	7	14	12
投	さとお	右	3.22	42	138	111	95	7	5	11
投	まやおき	右	4.98	32	140	125	95	11	8	6
投	ふるみそ	左	4.52	30	136	118	108	11	9	8
投	もりもり	左	3.64	12	135	98	65	9	9	6
投	やまっち	右	2.27	18	136	106	80	9	6	8

○投手陣がやや弱いのが気になる。しかし強力打線でそれもフォロー

驚異の主砲「かとた」を中心とする打線は破壊力バツグン。



球場

このゲームでは、「えつぐ」「なにわの」など、6種類の球場のなかから自分の好きな球場を選ぶことができる。

○球場選択シーン。好みで選ぼう。大阪人なら、なにわの球場

それぞれのチームがホーム球場を持ち、試合の日程により各地を転戦していく。

○しみん球場。どうみたって、ロシアだ、ハラショー

ホームランシーンではそれぞれでてくるグラフィックが違っている。港やビル街、宇宙空間まで、いろんなシーンが楽しめるぞ。

○よこすた球場。場外ホームランになるとボールが海に落ちる

ULTRA LEAGUE

ウルトラリーグ

パシフィスツ

守備	名前	打席	打率	本塁打	守備力	走力	ウルトラ 打	ウルトラ 守
右	たかざ	右	.327	14	21	13	③	③
遊	ちゃなか	右	.277	16	8	12	⑤	
中	あきまや	右	.292	38	37	25	⑧	②
一	きよひら	右	.280	31	17	7	①	
左	かとだ	左	.311	44	4	6	④	
三	まつなな	左	.326	16	22	23	②	①
二	ふくろ	右	.320	7	20	12	⑦	①
捕	いとお	右	.252	11	26	6	⑥	
代	いちげ	右	.283	21	12	20	⑨	⑤
代	ふらいや	左	.307	34	14	7	⑩	
代	いちみね	右	.296	22	5	6	⑩	
代	ぴらの	左	.303	7	31	26	⑩	

守備	名前	投法	防御率	ス	速	普	遅	カ	シュ	フォ	魔球
投	にしざ	右	1.60	40	151	142	105	22	10	8	⑥⑦
投	わななへ	右	2.30	37	150	130	115	16	8	13	④⑩
投	あわろ	左	1.99	35	149	125	85	12	17	11	①⑨
投	ぼしの	左	2.08	38	147	120	110	13	6	8	②④
投	いろうえ	右	1.69	20	146	130	75	18	8	12	②⑥
投	うしじ	右	2.04	25	148	112	146	19	6	25	③⑨

投手陣はすばらしい。他チームに、まったくひけをとらない。しかし、打力が弱いのだ。

●こっちは逆に、投高打低のチーム

センターズ

守備	名前	打席	打率	本塁打	守備力	走力	ウルトラ 打	ウルトラ 守
二	しょうた	右	.340	11	38	30	⑦	
遊	たつまみ	左	.223	16	49	30	⑤	⑤
左	ぱんせ	右	.292	38	16	8	⑥	
一	おちゃい	右	.293	45	6	6	②	
三	ほら	右	.300	36	8	9	④	
右	ひるさわ	右	.288	32	19	7	④	②
中	まゅみ	右	.270	17	36	23	⑩	
捕	たすかわ	右	.261	6	16	10	③	
代	いけやん	右	.254	31	36	24	⑨	
代	しのすか	左	.316	6	49	14	⑧	
代	おかか	右	.267	23	24	13	⑥	
代	こはやか	左	.289	17	27	12	①	

守備	名前	投法	防御率	ス	速	普	遅	カ	シュ	フォ	魔球
投	くわくわ	右	3.40	40	145	127	110	11	7	8	②③
投	えんとう	右	3.76	32	143	134	88	14	8	16	②⑤
投	おおおの	左	1.70	36	147	122	112	9	10	10	⑥⑩
投	なかみし	右	3.88	30	141	119	98	13	10	12	①⑦
投	いとん	右	3.15	40	143	129	95	10	7	13	④⑧
投	かっく	右	1.95	32	146	135	120	12	8	14	⑤⑨

個人として見ると良い選手が揃っているが、チームとして見ると、少々見劣りがする。

●一口にいってしまえば、打高投低

グローリーズ

守備	名前	打席	打率	本塁打	守備力	走力	ウルトラ 打	ウルトラ 守
左	ふくもこ	左	.325	6	28	24	③	③
二	かてふ	左	.333	18	27	5	⑧	
三	なかしま	右	.353	44	59	8	⑨	①
一	おお	左	.355	55	30	7	④	
捕	のむさん	右	.320	35	29	3	⑤	①
中	こうじ	右	.336	30	34	4	②	③
右	たぶき	右	.303	28	26	1	⑧	
遊	たいら	左	.358	7	49	8	④	
代	きぬが	右	.295	20	30	4	⑥	
代	はりむと	左	.383	17	15	0	⑦	
代	まつはら	右	.329	9	15	9	⑩	
代	やざあ	左	.369	16	24	1	①	

守備	名前	投法	防御率	ス	速	普	遅	カ	シュ	フォ	魔球
投	ひかしお	右	2.00	30	141	60	60	30	30	10	③⑨
投	えぐわ	右	2.12	30	148	125	70	18	4	6	②⑤
投	ひまらつ	右	1.92	30	147	130	110	8	16	4	⑥⑩
投	けいし	左	1.64	30	144	134	120	10	10	10	①⑦
投	やまた	右下	2.36	15	145	120	100	16	6	12	④⑧
投	えなっち	左	1.44	20	150	140	130	11	9	16	⑤⑦

打力・投球テクニックは申し分ないが、走力・スタミナがどうしようもない程低い。

●打って打って打ちまくるのが楽しい

ヒーローズ

守備	名前	打席	打率	本塁打	守備力	走力	ウルトラ 打	ウルトラ 守
左	えいとま	左	.150	0	49	55	⑥	②
二	ろほこん	右	.329	19	40	20	⑨	⑤
一	はなかた	右	.401	49	29	20	②	②
捕	どか	左	.750	62	19	0	④	③
右	おずま	右	.594	58	19	2	④	④
三	らいだ	右	.443	18	38	20	⑤	①
遊	せぶん	右	.375	21	29	20	①	①
中	あとむ	左	.280	12	18	31	⑧	⑤
代	しゅっか	右	.084	2	0	12	⑩	②
代	しねしね	左	.102	4	0	10	⑩	②
代	ごり	右	.120	3	0	4	⑩	②
代	けんけん	右	.000	4	0	0	⑩	②

守備	名前	投法	防御率	ス	速	普	遅	カ	シュ	フォ	魔球
投	ひゅうま	左	0.65	30	160	140	110	16	30	11	①②⑥⑦
投	ばんは	左	1.14	30	155	135	105	20	10	15	③④⑧⑩
投	きゅいち	左	1.32	30	185	108	95	13	13	13	①③⑦⑨
投	やまたろ	右	2.44	30	137	117	97	15	15	0	③⑤⑦⑩
投	ゆうき	左下	2.06	20	145	125	115	10	21	10	①③⑦⑨
投	どうし	左	2.19	20	155	135	125	13	13	3	①②⑤⑩

とんでもないチームだが、おそらく最強だろう。「どか」などあたればホームランだ。

●勝ちたいなら、ここを使おう。強いぞ

SPスターズ

守備	名前	打席	打率	本塁打	守備力	走力	ウルトラ 打	ウルトラ 守
中	かるいす	右	.272	16	46	55	②	⑤
二	まらとな	左	.294	29	32	34	⑦	②
遊	まえた	右	.309	38	28	11	④	②
三	たいそぬ	右	.442	52	46	8	⑩	②
一	あんとれ	右	.361	44	21	1	⑥	②
左	ほうかん	右	.350	28	17	7	⑨	
右	ますたつ	右	.326	24	18	2	①	⑤
捕	うるふ	右	.290	19	27	2	①	⑤
代	ろっきい	左	.311	20	16	10	⑧	
代	ふるうす	右	.320	18	16	25	⑧	
代	ちえん	右	.294	19	16	25	⑤	
代	あぼろ	右	.289	17	16	10	⑤	

守備	名前	投法	防御率	ス	速	普	遅	カ	シュ	フォ	魔球
投	いのきゅ	右	1.24	43	169	140	100	16	16	14	②③⑤⑨
投	べっか	右	2.36	30	164	132	107	6	33	14	①⑥⑦⑩
投	まけんろ	左	3.00	28	162	144	134	18	25	20	③④⑧⑨
投	はむせん	左	1.52	35	157	137	109	12	16	10	②⑤⑥⑩
投	ばは	右	3.01	20	155	145	124	8	8	12	①④⑦⑧
投	あり	右	1.87	35	170	125	100	20	20	20	①④⑤⑥

打率・走力・テクニックなど一カ所目立つ選手が多いがバランスがとれてない。

●個性的な選手が多く、けっこう強い

アメリカンズ

守備	名前	打席	打率	本塁打	守備力	走力	ウルトラ 打	ウルトラ 守
遊	まるかめ	右	.289	11	9	20	⑨	④
捕	ひるとむ	右	.291	12	8	20	⑥	③
中	まにえむ	左	.297	31	7	11	⑦	③
一	ばあつ	左	.337	40	6	5	②	④
二	ほおまあ	右	.327	31	10	8	④	④
三	それいさ	左	.268	38	5	7	①	③
左	りい	左	.320	28	16	10	⑧	①
右	れほん	右	.308	26	16	10	⑤	②
代	らんすう	左	.174	39	7	8	⑩	②
代	もつか	左	.274	5	12	4	⑩	④
代	ぴしん	右	.299	23	11	9	⑩	①
代	そまとん	左	.159	20	4	8	⑩	⑤

守備	名前	投法	防御率	ス	速	普	遅	カ	シュ	フォ	魔球
投	ばっき	右	2.34	35	155	130	110	10	5	4	②③⑥
投	すたんく	右	3.03	38	160	135	115	5	6	4	①⑤⑩
投	げえる	右	4.42	30	151	128	105	9	7	4	④⑥⑦
投	らいとお	右	3.97	28	147	125	98	11	0	4	①⑧⑩
投	さんちえ	右下	2.54	15	157	132	110	16	3	4	④⑨
投	あにまる	右	3.00	30	160	140	115	8	2	4	③⑨

特に欠点のない、バランスのとれた扱いやすいチームだ。特徴がないとも言えるが。

●普通に野球がしたいならここを選ぼう

■守備位置：投＝ピッチャー、捕＝キャッチャー、一＝ファースト、二＝セカンド、三＝サード、遊＝ショート、右＝ライト、中＝センター、左＝レフト
■投手は上から4人が先発型、残りの2人がリリーフ型 ■ウルトラリーグの打(打撃)、守(ウルトラ守備)、[illegible]の数字は、66～68頁の見出しに対応する。

スタミナ消費量

投球数とスタミナ

投手は1球ごとにスタミナを消費する。スタミナはあらかじめ決められているが、エディットで変えることもできる。またスタミナを消費する量は、投げる球の速さや変化によって決まっている。

	速球（消費ポイント2）	普通球（消費ポイント1）	フォーク チェンジアップ（消費ポイント2）
横変化ナシ（消費ポイント0）	2ポイント消費（0+2）	1ポイント消費（0+1）	2ポイント消費（0+2）
カーブ・シュート（消費ポイント2）	4ポイント消費（2+2）	3ポイント消費（2+1）	4ポイント消費（2+2）

速球やフォークなど球の速さに変化をつけると、スタミナのポイントをより消費する。さらに左右に変化させると、その分の消費量が加わる。

たとえば、カーブするチェンジアップを投げれば、チェンジアップを投げたときに消費する2ポイントに加えて、カーブやシュートを投げたときに消費する2ポイント、合計4ポイントのスタミナを一球で使ってしまうことになる。

投手がどれくらいスタミナを使ったかはマウンドでの様子でわかる。汗や息、そしてフォームの変化が目印だ。

元気いっぱいだ。いいボールをビシビシきめる

ちょっと汗をかいてきたが、それほど変化はない

かなり疲れてきた。球のスピードもかなり落ちてくる

そして

ガックリとヒザをついてしまった

投球の前に、投手が汗をかきはじめたら球速、変化度は半減している。ハアハアしはじめたらさらにその半分、というふうにどんどん減っていく。また表情も変わっていく。

ここまできたら、もう交代させるしかない

フルパワーです。ガンガン使ってください

もうカンベンして下さいよ～

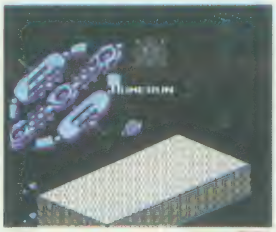
まだまだ、いけます

打率とホームラン

こんどはバッターをみてみよう。このゲームでは、ホームランと打率には深い関係がある。

ボールを真芯にとらえた打球は、スタンドまで一直線！ だといいんだけど…

長打力のあるバッターほどいい当たりが出やすい。そしていい当たりの出やすいバッターほど打率も高くなる。

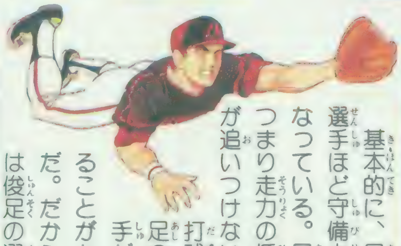


ホームラン！ ハデな画面が目に染みるなぁ

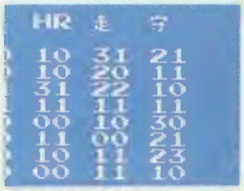
そして、いい当たりの出やすいバッターほどヒットも出やすい。

守備と走力

基本的に、足の速い選手ほど守備力も高くなっている。足の遅い、つまり走力の低い選手が追いつけないような打球でも、足の速い選手だと捕ることがあるからだ。だから外野には俊足の選手を。



普通のスライディングだが、キャッチできたら気分は最高！



守備力、走力をエディットしている。よーく考えて決めよう

野手もエディットで守備力、走力を自由に変えることができる。

そして優勝へ…

ペナントの試合数は、5、30、60、130のなかから選べる。6人まで参加できるし、途中からの参加もできる。

試合結果の報告。ホームランを打った選手も教えてくれる

成長システムはないので、同じチームが強くなったり弱くなったりはしない。勝敗を決めるのはプレイヤーの腕。

ファミコンやゲーム関連の話題と
プレゼント情報、満載!

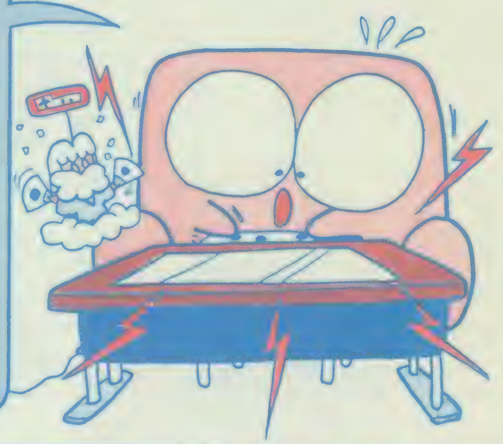
ファミマガJournal

マンガトピックス

まんが/嵩瀬ひろし

ファミコンみたいなテレビゲームが、家で遊べちゃうこと自体スゴイな〜〜と思っていたら、最近は家でゲームセンターのゲームを遊んでいる人がいるんだってネ!! その上、そういう人達向けにゲームを売ってるお店や、TVにつなぐ機械まであるんだって。もうこれはボクも

ゲームセンターのゲームを家の中で遊んじゃおう



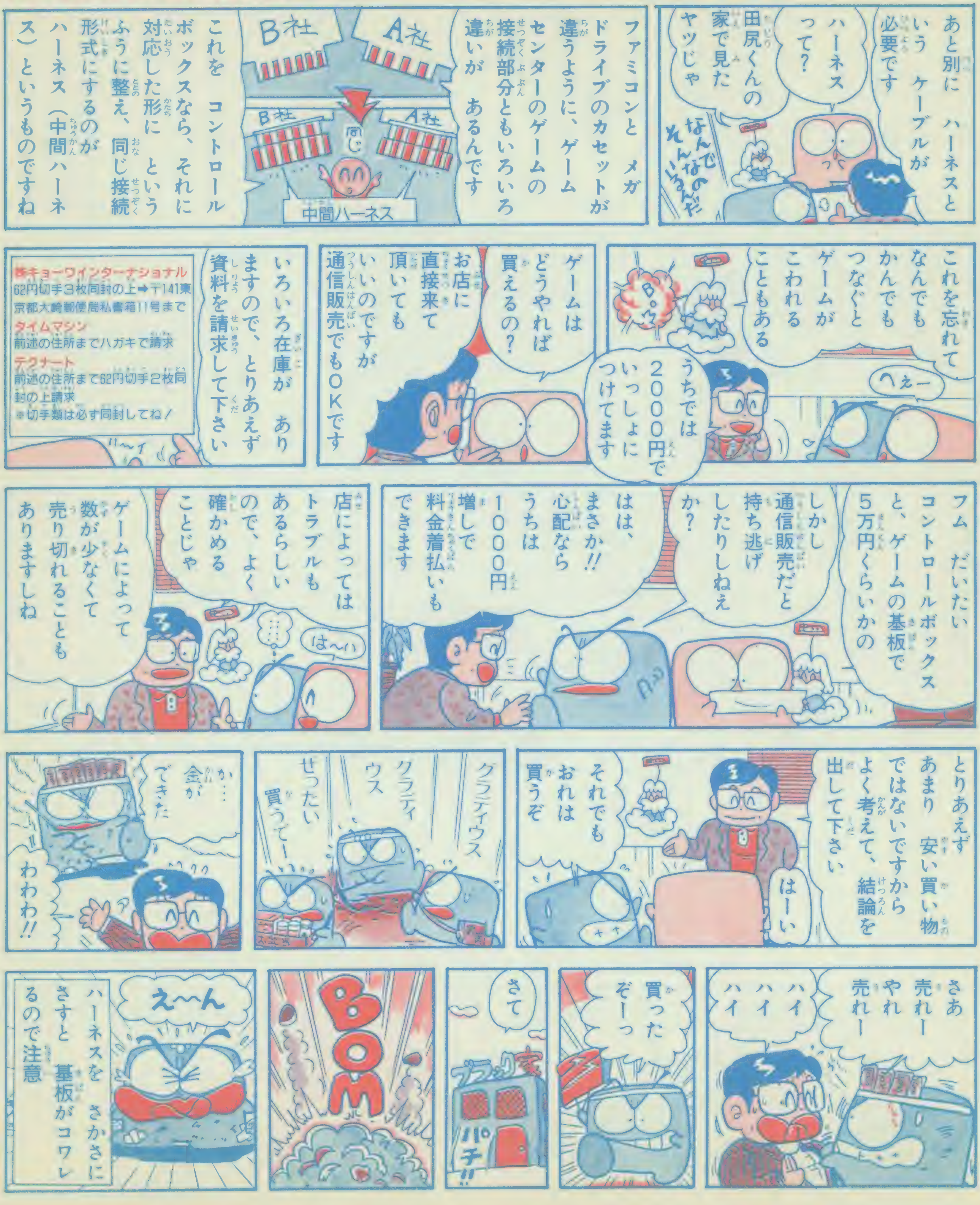
マンガトピックス

というわけで仙人、何とかしてくれ
やれやれ何とかしてと言ってものお
グラディウスをなくしたゲーセンになぐりこみを、かけるとかだな
これこれ
まあ、ブラックがここまで頭を下げていることだし頼みを聞いてやるかの
ホイ
ありがてえ
あれ？ここはゲーセンじゃないぞ
パッ
はーい
あーっいらっしゃい
久しぶりじゃの
ゲームフリーク 田尻智
実はかくかくしかじかでの
あ！田尻さんだ
そんなことならお安いご用です
ま中へどうぞ
おじゃましまーす
あーっゲームセンターの機械があるー
ええ
げげっ
えーと
はいOK
おーっ
おーっおーっ
ピキュンポン
えまさか
田尻さんちってゲームセンターだったんだ
でも機械があるし
ああ あれはね 買ったんですよ
えーっほんとどこで買ったんだ
オレにも教えろ
ちょちょっとちょっと
ファミコンでも中古ソフトを売ってるとこがあるよね
うん知ってる
それと同じようにゲームセンターの中古屋さんがあるんだ
なにっ教えろすぐ教えろさあ教えろ
あわわ
ドタバタ
ねー仙人ぼくもほしいよほしいよォ

いいかげんにせい!!
まったくどいつもこいつもわがままばかり言いおって
中古と言ってもファミコンとは違うんですよ
そのとおり
ほほひへ
まず第一にファミコンソフトなんかと違って機械そのものに近いですからね
つまりのおある程度の専門知識がいるわけじゃ
例えばこれがタイトーの飛翔鮫の基板なんですが
こんな風にファミコンならカセットの中身にあたる部分がムキ出しになってるんです
またここが電源やテレビなどにつながるとこなんです
これなんかつなぎ方をまちがうとアウトですよ
電気のショートもこわいのお
こんなケーブルも自作したりしますしハンダづけぐらいはできないとムリでしょうね
中学校の技術家庭で習うことぐらいはできんとの
ひゃはむりひゃあ
ガッカリ
まあそのうちディスくんでもできるようになります
そうなるといいのお
ホイ
でもな、読者の中には高校生以上のヤツもいるゾ
ふむそのくらいの子たちなら大丈夫かの
ホレホレ
そいつらのためにも教えろ教えろ
じゃあ少し教えてやってくれんかの
はあひと口に中古業者といってもゲームセンター向けマニア向けのとこなどいろいろあります
一般の人にゲームの中古品を売ってくれる店ではこの3店が有名ですね
㈱キョーワインターナショナル
〒141 東京都品川区東五反田4-7-26
塚本ビル1F
タイムマシン
〒183 東京都府中市新町3-15-5
テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20
コア日本橋2F

マンガトピックス

お店を選ぶコツはコレです
アフターケアーのいい店なら多少割高でもおトク
「マイコンBasicマガジン」(電波新聞社)などの広告が便利
電話での応対が親切なお店がいい
ではお店に行ってみるかの
ホイ
さんせーい
五反田・キョーワインターナショナル
パッ
いらっしゃいませ
ホイ
こういうものじゃが社長さんはおるかの
パッ
ファミコン仙人さんですか?
やあやあどうもいらっしゃい
じつはコレコレこういうわけで中古のゲームを売ってほしいんじゃ
グラディウス
マリオ
このコたちにですか? それはちょっと…
いやこいつらにはまだムリじゃ
ホイ
しかし読者の中には高校生ぐらいのコもおるでの
ボン
なるほど
家でゲームセンターのゲームを遊ぶんでしたらコレがおすすめです
KICコントロールボックスDX
これでしたら家にある普通のテレビにつなげて遊べますよ
ほほうファミコンみたいじゃな
これにゲームをつないで遊ぶんです
基板
KICコントロールボックス
ビデオ・VHF対応 ¥34.000
RGB21ピン対応 ¥28.000
ビデオ・VHF・RGB対応 ¥37.000
★㈱キョーワインターナショナル、テクナート等で発売中
ところでゲームのほうはどれくらいするのかの?
いろいろありますグラディウスなら3万円ですね
3万円!!
じゃからおまえたちにはムリだといったんじゃ
これでも安いほうなんですがねえ
そんな高いものを知識もなく扱ってこわしたら元も子もないじゃろ
まあけっこう価格変動の激しい市場ですので古いゲームは安かったりします
パックマン 8.000円
奇々怪界 13.000円
フーヤン 5.000円
ソンソン 6.000円
アテナ 10.000円
ドラゴンバスター 15.000円
忍者くん 8.000円
㈱キョウワインターナショナル価格


あと別に ハーネスという ケーブルが必要です
ハーネスって?
田尻くんの家で見たヤツじゃ
なんでそんなのいるんだ
ファミコンと メガドライブのカセットが違うように、ゲームセンターのゲームの接続部分ともいろいろ違いが あるんです
A社
B社
B社
A社
同じ
中間ハーネス
これを コントロールボックスなら、それに対応した形に という ふうに整え、同じ接続形式にするのがハーネス(中間ハーネス)というものですね
これを忘れてなんでもかんでもつなぐとゲームがこわれることもある
へぇー
うちでは2000円でいっしょにつけてます
ゲームはどうやれば買えるの?
お店に直接来て頂いてもいいのですが通信販売でもOKです
いろいろ在庫が ありますので、とりあえず資料を請求して下さい
㈱キョーワインターナショナル
62円切手3枚同封の上➡〒141東京都大崎郵便局私書箱11号まで
タイムマシン
前述の住所までハガキで請求
テクナート
前述の住所まで62円切手2枚同封の上請求
※切手類は必ず同封してね!
ハ〜イ
フム だいたいコントロールボックスと、ゲームの基板で5万円くらいかの
しかし通信販売だと持ち逃げしたりしねえか?
はは、まさか!! 心配ならうちは1000円増しで料金着払いもできます
店によってはトラブルもあるらしいので、よく確かめることじゃ
ゲームによって数が少なくて売り切れることもありますしね
は〜い
とりあえず あまり 安い買い物ではないですから よく考えて、結論を出して下さい
はーい
それでもおれは買うぞ
グラディウス
グラディウス
ぜったい買うでー
か…金ができた
わわわ!!
さあ 売れー やれ 売れー
ハイ ハイ ハイ
買ったぞーっ
さて
ブラック家
パチ!!
BOM
え〜ん
ハーネスを さかさにさすと 基板がコワレるので注意

インフォメーション

キャンペーン

双葉社ゲームブックフェアでテレカをいただいてしまえ

ファミコンやアニメなどを題材に、たくさんのアイテムを発売している双葉社のゲームブックシリーズ。好評のキャンペーンが今年も始まるぞ。

期間は8/31と夏休みいっぱい。発売中のゲームブックの帯に書いてある方法で応募すれば、オリジナルテレカが毎週1000名に当たるよ。まずはとにかくゲームブックを買うべし！

これが特製のテレカだ

ファミマガ読者にも特別にそのテレカと発売中のゲームブックをセットにして3名にあげてしまうぞ。欲しい人は欄外の要領で『ゲームブック』係まで。

7月からは女のコ向けのペパーミントシリーズも出て元気なゲームブックだ！

女のコもゲームブックする

キャンペーン

永谷園の「マリオカレー」にまたまた新プレゼント登場

これが当たるなんてウレシイぞ

おなじみマリオの「カレー」に「おむすび」「ふりかけ」が永谷園から発売されているのはモチロンみんな知ってるよね。そのキャンペーンのプレゼントが、新しくなった。

前回好評だった「ビックリ宝箱」の第2弾に当たるこの賞品。宝箱にも鍵がついたりなんかして装い一新。毎月1000人に当たっちゃうのだ。

応募方法は今までと同じ。マリオ製品の「ピーチ姫マーク」をハガキに貼り、〒、住所、氏名、年齢を書いて、〒105-91東京都港区芝郵便局私書箱207号永谷園スーパーマリオプレゼント係まで。最終〆切りは12月31日。

プレゼント

ハリスタ好み究極グッズ 日本手ぬぐいをあげちゃう

今までいろんなグッズがあったけれど、タイトーの「ハリスタ平成元年版」のグッズはちょっとチガうぞ。日本情緒あふれる手ぬぐいガソレなのだ。

ハチマキにするもよし、ふきんにするもよし、剣道の授業に使うもよしのこのグッズを抽選で5名の人にプレゼントしちゃおう。欲しい人は左欄外の要領で、「手ぬぐい係」まで。張切君のハッピが渋いぞ!!

張切君の勇ましい姿をアタマに巻く

キャンペーン

ゲームも元気なカプコンのキャンペーンがどんどん!!

「ロックマン」「天地を喰らう」など、ゲームの方もとっても元気なカプコンから、キャンペーンのお知らせだ。

①キャプテンコマンド・ポスタープレゼント↓カプコンUSAのイメージキャラ、キャプテンコマンドのポスターを100名に。欲しい人はハガキに〒、住所、氏名、生年月日、電話番号、キャプテンコマンドへの感想、カプコンへの意見を書いて、〒540大阪市中央区大手通1-4-12 カプコン・キャプテンコマンドポスター係へ。〆切りは8月17日。

②「ウィロー」キャンペーン↓ファミコン「ウィロー」のパッケージに入っているアンケートハガキを送ると、抽選で映画「ウィロー」のLDやビデオ、パンフなどが当たる。詳しくはパッケージを見てね。〆切りは8月15日。

このほかF3のスポンサーにもなったカプコン。今、カプコンがアツい!?

これがキャプテンコマンド

モニター

ナツメのゲームモニターに応募してゲームに協力する

ナツメでは「D&M」と「アパドックス」のゲームモニターを募集中。

発売2カ月前にゲームが送られ、アンケートに答えゲーム作りに協力できるワケだ。5名にモニター、10名にプロモーションビデオ、また別に「D&M」のゲームも2名に。希望者は↓〒162東京都新宿区喜久井町39ナツメ㈱ファミマガ「ゲームモニター」又は「ソフトプレゼント」係へ。〆切りは8月14日。

「D&M」は11月に発売の予定

ビデオ 美味しんぼ6

■8月5日発売／バップ 9476円 ▶日本テレビ系で[illegible]のグルメアニメ第6巻。「包丁の基本」「[illegible]」「牛なべの[illegible]」「[illegible]」の4編。各[illegible]、レンタルもあり。7巻は9月5日発売予定。

CD [illegible]

■8月21日発売／キングレコード／CD1545円・カセット1133円 ▶「ファルコムスペシャルBOX」で[illegible]ゲームストーリー第2弾。今回は「ソーサリアン」より「[illegible]」を収録。BGMに[illegible]ゲームサウンドに[illegible]。プロデューサーはムーンライダーズ[illegible]。

CD [illegible] MIX Version

■8月21日発売／キングレコード／CD1545円・カセット1133円 ▶ファルコムのパソコンゲーム4作から5曲のBGMをよりぬき、オリジナルサウンドと[illegible]の融合によりかなでるミックスアレンジバージョン。ゲームサウンドのさらに広がる[illegible]をお楽しみあれ。アレンジは[illegible]氏。

CD THE VOCAL from Ys.

■キングレコード／8月21日発売／CD1545円・カセット1133円 ▶元スペクトラムの[illegible]氏がアレンジを担当した「イースII」のマキシシングルバージョン。ゲームミュージックとは思えないような[illegible]と、ロック風アレンジがウリ。リリアのファンはジャケットがうれしい〜。

ファミマガJournal

編集部からのお知らせ

表紙のアイデアを募集中！ファミマガくんをいろんな役に変身させてイラストを欄外の要領で「表紙のアイデア」まで送ってね。なお採用者には、ファミマガ特製賞品をプレゼント。

みんなのアイデア、どしどし待ってま～す。

No.11読者プレゼント当選者

[illegible]

山口県／横沼 賢一・13歳
広島県／佐藤 順・14歳
ウルトラベースボール
栃木県／飯倉 祐介・13歳
ファリア
宮城県／山内 正宏・14歳
群馬県／杉浦 亨一・16歳
神奈川県／古後 聖・13歳
埼玉県／吉田 英永・13歳
東京都／白石 武史・14歳
大阪府／林田健太郎・12歳
徳島県／赤松 秀人
パーフェクトボウリング

[illegible]

このコーナーに掲載されているプレゼント（記事の中に送り先があるものはそちらに送ってね）が希望の方は、ハガキで住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号・希望賞品名を明記の上、〒160 東京都新宿区新宿4－10－7 T－M ファミマガジャーナル「○○係」まで送ってね。表紙アイデアもこの住所でOKだよ。たくさんのハガキ待ってます！

本 もはや知らない人はいない これが『のりピー』なのだっ

キャラクターグッズとしても大ウケなのがこの『のりピー』。まんまる顔に毛が3本、テンテンおメメにハリガネ手足。らくがきのようなキャラだけど、どことなくかわいいのだ。

生みの親は、言わずと知れたアイドル酒井法子ちゃん。この『のりピー』が、なんと1冊の本になってしまったぞ！ ハードカバー上製本。パールの表紙でわんだばだばと72P。お値段は880円。『週刊少女コミック』で連載されていたものをまとめた1冊で、発売は小学館。欄外にのりピー語辞典もあったりして、サービス心満点だ。

中身はちょっとおちゃめな4コマまんが。もちろん、のりピー本人も、カラーページに出演している。ファンなら持っておきたい1冊で、とってもすっからぴー——じゃなくって、すっばらしい本であります。

◎サイズはちょっと縦長の変形サイズ。わんだばだばだば

キャンペーン 『燃える！お兄さん』下じき 『道場破り』テレカをもらえ

シグマ商事と東宝から、プレゼントのお知らせだ。

まずはシグマ商事の『必殺道場破り』。7月18日に発売されたこのゲームのパッケージに入っている、アンケートに答えて送ってね。抽選で10名に、特製のテレカが当たっちゃうのだ。アンケートには住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに。〆切りは8月17日。

次は『燃える！お兄さん』のサマーキャンペーン。店頭で今なら『お兄さん』のオリジナル下じきがもらえちゃうのだ。この下じきは、なんとクイズつきで、クイズに答えると抽選で豪華景品が当たる！ 詳しい内容については下じきを見てね。下じきは先着順なので、早めにもらわないと、なくなっちゃうかも！ さあ急いでお店に!!

◎このようなテレカが当たります

◎『お兄さん』は8月8日発売

イベント CSGにキミも参加すれば最新ゲーム情報バッチリだ

メーカーの新作が続々登場する秋のCSG発表会。いつもは一般の人は入れなかったのだけれど、今回は特別に読者のみんなを招待だ！というお知らせ。とにかく早くゲームにさわりたいというキミは、往復ハガキに、住所・氏名・年齢・学年・職業（学校名）、そして「ファミマガで見た！」と明記の上、〒160 東京都新宿区揚場町1－3グロリアビルサン電子(株)内"CSGイベント"係まで。応募多数の場合は抽選になるぞ。

招待日は9月9日(土)14時～17時の3時間。招待状がないと入場できないのでとにかく申し込みをしよう。ひょっとするとファミマガ編集部もいるかもネ！

ビデオ シニカル・ヒステリー・アワー2

■9月1日発売／CBS・ソニー／2060円
▶ちょっとおしゃまなガキ・こども達のビデオ第2弾。[illegible]

ビデオ 新・キャプテン翼3

■9月1日発売／CBS・ソニー／3605円
▶[illegible]『キャプテン翼』のアニメ版シリーズ第3弾。[illegible]ゴールデンコンビの[illegible]

ビデオ それいけ！アンパンマン

■8月5日発売／バップ／[illegible]円 ▶やなせたかし原作のアニメ[illegible]

[illegible]で税込みのものです。

各15名様

アンケートに答えてゲームをもらおう!

ファミマガ読者プレゼント

135本

今号のプレゼント

①スプラッターハウス‥14	⑥ヴィナス戦記 ……30
②メジャーリーグ……18	⑦忍者COPサイゾウ…32
③トップガンII………22	⑧マハラジャ…………34
④エモやんの10倍プロ野球‥26	⑨麻雀大会…………36
⑤ソフトボール天国‥‥28	(ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです)

応募のきまり

左のとじこみハガキに、この号のプレゼントでほしいものの番号1つ（①～⑨）を書き、下のアンケートに答えて（回答欄はハガキのウラ）41円切手をはってポストまで。しめ切りは8月17日（必着のこと）発表は9月22日発売のNo.18です。

アンケート

1 今号の記事のなかでおもしろかったものを表1から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。

2 また、今号の記事のなかでつまらなかったものを3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

3 これから買おうと思っているゲームを、表4から2つ選んで、番号を書いてください。また、買いたいものがないときは「ナシ」と書いてください。

4 今後、ファミマガで特集してほしいゲームを、表4から2つ選んで、番号を書いてください。

5 また、攻略特集してほしいゲームを、表4から2つ選んで、番号を書いてください。

6 ファミマガ以外によく読む雑誌を表2から選び、番号に○をつけてください。

7 あなたの持っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号に○をつけてください。

8 また、これから買おうと思っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号に○をつけてください。

9 好きなゲームのジャンルを3つ選び、好きな順に番号を書いてください。

①シューティング ②アクション ③ロールプレイング ④アドベンチャー ⑤シミュレーション ⑥スポーツ ⑦その他

10 パソコン、ビデオゲーム、PC Engine、セガからファミコンに移植してほしいものがあれば、そのゲーム名を書いてください。

11 ゲームを買うときに何を基準にしますか。次の中から、あてはまる番号すべてに○をつけてください。

①雑誌の紹介記事。②値段。③ゲームジャンル。④前作が良かった。⑤他機種からの移植作品。⑥ゲーム作者。⑦メーカー名。⑧人気度（売れ行き）。

12 今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から選び、番号を書いてください。

①とても高い。②少し高い。③ちょうどいい。④まあまあ安い。⑤とてもお買い得。

13 ハガキの下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを次の6項目について評価してください。採点方法は、良い(5)・やや良い(4)・普通(3)・やや悪い(2)・悪い(1)の5段階です。

キャラクタ キャラの動きや、カワイさ、成長の具合などをチェック

音楽・効果音 何回聞いてもアキてこない音楽かどうかをチェック

お買い得度 ゲームの値段と内容がうまく釣り合っているかチェック

操作性 ゲームのキャラは動かしやすいか、という操作性をチェック

熱中度 ゲームにどのくらいノメりこめたかという熱中の度合をチェック

オリジナリティ 今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかチェック

No	表1 今号の記事
1	〈新作〉スプラッターハウス
2	〈新作〉メジャーリーグ
3	〈新作〉トップガンII
4	〈新作〉エモやんの10倍プロ野球
5	〈新作〉ソフトボール天国
6	〈新作〉ヴィナス戦記
7	〈新作〉忍者COPサイゾウ
8	〈新作〉マハラジャ
9	〈新作〉麻雀大会
10	〈続報〉ドラゴンクエストIV
11	〈特報〉スーパーファミコンレポート
12	〈攻略〉超人ウルトラベースボール必殺データ集
13	30秒Q速解答
14	ファミマガJournalマンガトピックス
15	ファミマガJournalインフォメーション
16	テレマガSTATION
17	ファミマガSTATION
18	超ウルトラ技+1
19	ぼくたちゲーセン野郎
20	メガドライブFAN
21	週間ファミマガヒットチャート／
22	超新作ゲーム先取り大作戦
23	ひとめでわかる新作カレンダー
24	〈付録〉MOTHER攻略ガイドブック

No	表2 雑誌名
1	PC Engine FAN
2	月刊PCエンジン
3	(勝)PCエンジン
4	ファミコン通信
5	ファミコン必勝本
6	(勝)ファミコン
7	その他のファミコン雑誌
8	テクノポリス
9	LOGIN
10	Beepメガドライブ
11	メガドライブFAN
12	コンプティーク
13	POPCOM
14	MSX・FAN
15	MSXマガジン
16	コロコロコミック
17	週刊少年ジャンプ
18	週刊少年サンデー
19	週刊少年マガジン
20	週刊少年チャンピオン
21	その他のマンガ誌
22	BOMBなどのバラエティアイドル誌
23	TVザウルス
24	その他

No	表3 機種名
1	PC Engine
2	スーパーファミコン
3	MSX、MSX2、MSX2+
4	セガマスターシステム
5	MEGA DRIVE
6	PC-8801、PC-9801シリーズ
7	ゲームボーイ
8	その他
9	何も持っていない
10	とくに買いたくない

No	表4ゲーム名	No	表4ゲーム名	No	表4ゲーム名	No	表4ゲーム名	No	表4ゲーム名
1	アーディス	31	究極タイガー	61	ストライダー飛竜	91	忍者らホイ！	121	明治維新
2	アイドル八犬伝	32	Q. B. Scramble	62	スプラッターハウス	92	忍者龍剣伝2	122	名門！第三野球部
3	I LOVE ソフトボール	33	激闘スタジアム!!	63	星霊狩り	93	熱血高校大運動会（仮称）	123	名門！多古西応援団
4	悪魔の招待状	34	激闘プロレス!!	64	装甲騎兵ボトムズ	94	熱血野球小僧（仮称）	124	メジャーリーグ
5	アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ	35	激突！四駆バトル	65	ソフトボール天国	95	信長の野望・戦国群雄伝	125	メタルスレイダーグローリー
6	アバドックス	36	幻獣創世記（仮称）	66	道	96	パズルボーイスペシャル（仮称）	126	メルヴィルの炎
7	アメリカンドリーム	37	甲子園	67	武田信玄2	97	バットマン	127	燃える！お兄さん
8	イースII	38	コズミックイプシロン	68	田代まさしのプリンセスがいっぱい	98	バリバリ伝説	128	ものまね四天王
9	井崎修五郎の競馬必勝学	39	コズミックウォーズ	69	谷川浩司の将棋指南III	99	ビックリマンワールド	129	妖怪大戦（仮称）
10	いただきストリート	40	御存知　弥次喜多珍道中	70	大迷路（仮称）	100	飛龍の拳III	130	LUTTER
11	イメージファイト	41	ゴッドスレイヤー	71	双截龍II	101	ファミコン野球盤	131	レーサーミニ四駆
12	ヴィナス戦記	42	ゴルゴ13　第二章（仮称）	72	ダンジョン&マジック	102	ファンタジー	132	歴史大冒険
13	うさぎ次元の盗難事件	43	コンフリクト	73	ダンジョン放浪記	103	V' BALL	133	ローラーゲーム（仮称）
14	ウルティマ～聖者への道	44	ザ・ゾンビ（仮称）	74	チェイスH. Q.	104	未来戦史ライオス	134	ロケットレンジャー
15	エアーウルフ2（仮称）	45	ザ・マネーゲームII	75	中華大仙	105	フリップル	135	ROD OF BLUE CRYSTAL
16	栄冠は君に輝く（仮称）	46	坂本龍馬	76	超人ウルトラベースボール	106	プレジデントの選択	136	ロボコップ
17	エモやんの10倍プロ野球	47	サンサーラ・ナーガ	77	地理制覇大冒険	107	ベガスコネクション	137	ワールド・スーパー・テニス
18	黄金バット	48	サンダーバード	78	ツインビー3	108	ヘラクレスの栄光II	138	
19	おそ松くん（仮称）	49	シェラザード2	79	TM-NETWORK LIVE IN POWERBOWL	109	北斗の拳3	139	
20	落っことしパズル　とんじゃん!?	50	シャンカラ	80	ディープダンジョンIV	110	ホステージ	140	
21	影狼伝説	51	シルヴィアーナ2	81	寺尾のどすこい大相撲	111	ぽっくんモグラー	141	
22	かってにシロクマ	52	白い鷹	82	ドカベン（仮称）	112	ホワイトカード	142	
23	さっとび！童児	53	神界	83	トップガンII	113	麻雀大会	143	
24	ガデュリン	54	新・里見八犬伝	84	ドラゴンクエストIV	114	Might and Magic	144	
25	川のぬし釣り	55	神仙伝	85	ドラゴンボール3	115	マグマプロジェクト・ハッカー	145	
26	ガンヘッド	56	スウィートホーム	86	ドラゴンユニット	116	MOTHER	146	
27	キテレツ大百科	57	スーパースタープロレスリング	87	[illegible]	117	魔神英雄伝ワタル・外伝	147	
28	キャットランナー	58	スーパーラグビー	88	なんてったって!!ベースボール	118	マハラジャ	148	
29	Captain ED	59	スーパーリアルベースボール2（仮称）	89	虹のシルクロード	119	マルサの女	149	
30	キャプテン翼2	60	スクウェアのトム・ソーヤ	90	忍者COPサイゾウ	120	迷宮島	150	

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。

電話でファミマガ！

03 459-8000

テレマガSTATION

ステーション

キミたちのオリジナルテープを聞かせてもらおう。テレマガで全世界へキミのメッセージを伝えてあげる。なんでもありのオリジナルテープコンテストだっ!!

オリジナルテープ大募集

1 みんなの作品を

みんなに参加してもらおうとテレマガでは、キミたちが録音したおもしろいカセットテープを募集することにした。セロハンセープじゃないぞ。

2 自分だけのテープを

ただしオリジナルであること。キミのアレンジしたゲームミュージックやギャグ。へんな音など、キミ自身が考えたものだ。しかも他の人が聞いておもしろいものだ。

自作の曲・ファミコンの音楽に歌詞をつけて歌う・ギャグなどテーマは問わない。自由だ。

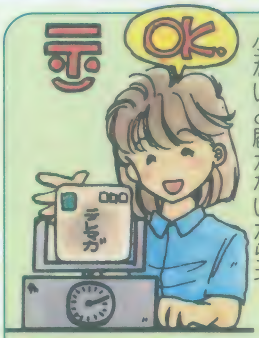
3 注意すること

①長くないこと

テレマガはウルトラマンと同じように3分間しかない。2時間におよぶ超大作オリジナルテープを送られてきても、紹介する時間がない。できれば10秒～30秒ぐらいがベスト。

②切手はキチンと

郵便料金は郵便局で調べてもらってから送って。切手が少ないと届かないからネ。



③きれいな音で

内容がおもしろくても音が悪ければダメ。録音レベルに気をつけてほしい。

4 あて先は

録音したテープは、封筒に入れて、左の住所へイラストの要領で送ってほしい。

〒105 東京都港区新橋4－10－7 ファミマガ「テレマガオリジナルテープ」係

しめ切り 8月23日水 消印有効

発表8月25日～

	テレマガスケジュール
8/4～8/10	●夏休みウル技特集PART2 夏休みスペシャル第2弾
8/11～8/17	●新作ゲームミュージック
8/18～8/24	●クイズこの音なんだ？PART2

まちがい電話はしないでね

正解はテトリス

7月22～27日に実施したテレマガクイズ「この音なあんだ？」の正解を発表します。正解は、テトリスでした。ゲームボーイ版テトリスのブロックを置いた音、ラインが消えた音。ファミコン版のネームエントリーの曲。

アンケート回答欄　No.15

1 1位(　　　) 2位(　　　) 3位(　　　)

2 1位(　　　) 2位(　　　) 3位(　　　)

3 (　　)(　　) 4 (　　)(　　) 5 (　　)(　　)

6 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

7 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 8 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

9 1位(　　　) 2位(　　　) 3位(　　　)

10 (　　　) 11 1 2 3 4 5 6 7 8 12 (　　　)

13 新作通信簿　　記号のみかた●カセット■ディスク

ゲーム名						
●ファリア						
●全米プロバスケット						
●ケルナグール						
●究極ハリキリスタジアム・平成元年版						
●美味しんぼ						
●パーフェクトボウリング						
●MOTHER						
●ファミスタ'89・開幕版!!						
●スプラッターハウス						

★最近遊んだゲームの感想や本誌へのご意見を書いて下さい

(キリトリ線)

郵便はがき

41円
切手をはってね!

105-

東京都港区新橋4-10-7
徳間書店インターメディア
ファミリーコンピュータ
Magazine 編集部行

No.15のプレゼントで欲しいもの(　　　　ばん)
□□□-□□ 住所
氏名　　　　電話番号
学年　　　　歳　　　　男　女
持っているものに○をつけてください 1. ファミコン本体　2. ディスクシステム　3. ツインファミコン

(キリトリ線)

絶好調連載

ファミマガSTATION

ステーション

ファミコン関連の話題で読者と編集部を結ぶファミマガSTATION。今号はモンスターコンテストの結果をドドドドドドーンと発表するぞ!!

第1回 モンスターコンテスト結果発表!!

ある程度の予想はされていたものの、ドラクエだらけのコンテストとなってしまった。1位と2位を独占したのを含め、20位中11キャラがドラクエシリーズのモンスターなのだ。モンスター＝RPG＝ドラクエって感じなのだろうか。

応募者3名にプレゼント

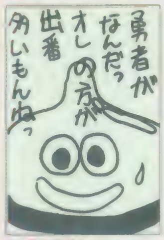
各メーカーの御好意により3位までのインタビューの写真の品を、投票者の中から1名ずつ計3名にプレゼント!!

さすが～!! 第1位 スライム（ドラクエシリーズ）

鳥山明さんデザインの国民的英雄って感じ!?

1456票

簡単に倒せるから（富山県／中澤正和クン）・笑い方がとっても可愛いから（埼玉県／沢田久美子クン）・Ⅳでは合体するなんて（岡山県／クリちゃんクン）・抱きしめて寝たい（北海道／南美子クン）



○北海道／孫悟空クン★そのと～り

○愛知県／永田勇次クン★そうかな

[illegible]の開発者インタビュー

エニックス・曽根康征さん

モンスターなのにかわいくてなんとなくにくめないスライム。そんなところが1位になった原因かな? 皆さん応援ありがとうございました。

○話題のぬいぐるみ。スライム投票者の中から1名に贈呈

すごい～!! 第2位 はぐれメタル（ドラクエシリーズ）

経験値をバカスカくれる気前いいヤツだ

816票

LV99のキャラでも普通には倒せない（東京都／成澤守クン）・しあわせのくつを持っているから（大阪府／花畑次郎クン）・はぐれメタルが現れたときの感動がたまらないっ（埼玉県／新船直光クン）

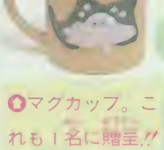
○鹿児島県／寺野隆博クン★な～る

○京都府／岩崎ブルクン★倒すのかカワイソ

[illegible]の開発者インタビュー

エニックス・曽根康征さん

経験値はたくさんくれるけれど、すぐ逃げてしまうはぐれメタル。とっても個性的なモンスターだね。



○マグカップ。これも1名に贈呈!!

やるな～!! 第3位 ブルードラゴン（ドラゴンスピリット）

正義の味方なんです

423票

美少年が変身するから（北海道／房田里美クン）・みぎゃーっの声が（京都府／橋本博子クン）・FC最強キャラだ（東京都／畠中一明クン）

○神奈川県／井澤大タン★レイス

○兵庫県／玉井浩史クン★……

[illegible]の開発者インタビュー

ナムコ・KON²さん

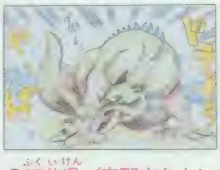
ナムコ社内では、勇気ある男性のことを「ブルードラゴンっぽいネ!!」という。私も一度は言ってもらいたい。

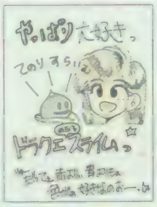
○CM使用のセル画をあげちゃうぞ

※プレゼントの当選者 ●スライムぬいぐるみ 愛知県／伊藤友紀クン ●はぐれメタルマグカップ 兵庫県／犬伏いとえクン ●ブルードラゴンセル画 茨城県／大島和彦クン

20位までのモンスターをバババーンと大紹介!!

モンスターっていうとRPGって感じで、ドラクエを含めてRPGが強い。"禁"とでっかく書かれたキャラは、ゲーム後半に登場するため残念ながら写真は割愛。前号のメカコンテストで優勝したオパオパが15位に入ってるのはなぜ!?


○福井県／宇野克久クン★筋肉質なドラゴンです



○東京都／星永小百合クン★赤や青より灰!?

6位 とにかく大迫力なのだ
122票 **皇帝**（ファイナルファンタジーII）

デカイ、派手、ツヨイ、超ド迫力の4拍子が好き（北海道／福地健クン）

5位 やっぱりこの世は金よ
206票 **ゴールドマン**（ドラクエシリーズ）

金さえ持ってりゃ誰とでも結婚するような私です（千葉県／白川美代クン）

4位 IIには孫も登場したね
387票 **竜王**（ドラゴンクエスト）

思わぬところでかっこいい竜に変身したから好き（岡山県／大西輝和クン）

10位 地下10階に潜む…
32票 **グレーターデーモン**（ウィザードリィ）

パーティを全滅させられた（沖縄県／須賀美里クン）

9位 息子はミニラだよ
37票 **ゴジラ**（ゴジラ）

子供の頃あこがれてたから（兵庫県／大野悦史クン）

8位 隠れた人気者だ!!
65票 **アークデーモン**（ドラゴンクエストII）

悪魔の中で頼りがいがある（山形県／白畑一心クン）

7位 最後の敵かしら!?
119票 **ゾーマ**（ドラゴンクエストIII）

簡単に倒す方法があるから（秋田県／山下忠則クン）

順位	モンスター	票数	ゲーム
15位	オパオパ	20票	ファンタジーゾーンシリーズ
14位	ドラゴンライダー	26票	ドラゴンクエストIV
13位	スライムベス	27票	ドラクエシリーズ
12位	メタルスライム	29票	ドラクエシリーズ
11位	ワギャン	30票	ワギャンランド

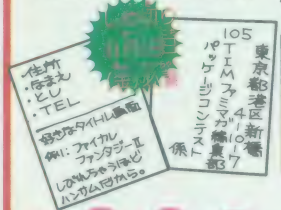
順位	モンスター	票数	ゲーム
20位	バラモス	11票	ドラゴンクエストIII
19位	モアイ	13票	コナミのゲーム
18位	クッパ	15票	スーパーマリオシリーズ
17位	ドラキー	16票	ドラクエシリーズ
16位	ドラキュラ	19票	悪魔城ドラキュラ

今募集中のコンテスト

今号募集するのはパッケージイラスト。カセットやディスクに描かれているイラストの中で1番好きなものを1つだけ書いて、イラストの要領で送ってください。待ってるよん。

応募方法

ファミコンゲームのパッケージイラストで1番好きなものを募集します!!



募集するもの	しめ切り
タイトル画面&デモ画面	8月4日(金)
パッケージイラスト	8月18日(金)

ぼくたち投稿野郎

読者投稿ならば何でも可!! 今回はというこのコーナー、ドラクエ特集です。ちなみにハガキ1回採用でテレカ、2回採用で電卓をプレゼントしています。どちらも特製だよ。

○北海道／羽柴翔クン★パトリシアが人に!? ありそうな話だね!!

○東京都／星美和子クン★こんな僧りょさんに私も介抱されたい♥

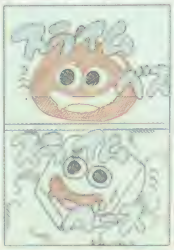
○愛知県／サッポロヒールクン★なんとまあ来年の1月だそうです

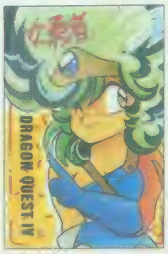
今号の一句

発売日 いつになるのか ドラクエIV

○神奈川県／宇田川貴久クン★スライムネタの投稿は多いのだ

○東京都／村ちゃんクン★字が違うぞっ


○愛知県／永田真次クン★でへでへへ



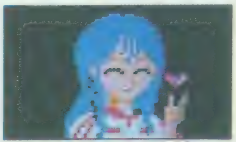
○東京都／みるくらんこ★ムチムチOK

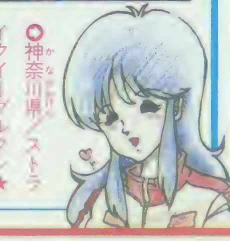
○神奈川県／ふしぎな踊りクン★アチョ

今号の美少女

♥**クラリス**
（シティコネクション）

このコーナーでは隠れたファミコン美少女を紹介する。彼女はステージクリアすると登場する。




○神奈川県／ストライクイーグルクン★目を開けてクラリス

©エニックス・㈱ナムコ・スクウェア・東宝／東宝映像／TOHO CO., Ltd・Andrew Greenberg Inc. Robert Woodhead, Inc. and Sirtech Software Inc. All vights reserved／ASCII CORP.・SEGA／SUNSOFT・KONAMI・Nintendo・JALECO

究極
ハリキリスタジアム
平成元年版
好評発売中!!
6,800円
ファミリーコンピュータ用ROMカセット
株式会社タイトー
本 社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
タイトーファミコン情報局
東京03(239)4000高松0878(33)6340
ファミリーコンピュータ ファミコン
©TAITO CORP. 1989

キャッチ・ザ・ハート ――

TAITO

究極ハリキリスタジアム平成元年版の大きな特徴である、
パスワードでの楽しい遊び方をご紹介致します。

オールスターゲームが楽しめるパスワード。

タリーグ・オールスターチーム個人名

レ	①イケマヤ(S)	代打	⑨オチマイ(D)
ギ	②シノスカ(G)		⑩ショーラ(C)
ュ	③コラマテ(G)	選手	⑪オカタ(T)
ラ	④ハリシュ(S)		⑫タカキ(W)
ー	⑤タラ(G)		
選手	⑥オカサキ(G)	投手	⑬クマタ(G)
	⑦コマタ(G)		⑭マキハハ(G)
	⑧ナカオウ(G)		⑮オオノウ(C)
			⑯ニチモト(D)
			⑰サイトオ(W)
			⑱キイオ(T)

ハリーグ・オールスターチーム個人名

レ	①タナクワ(F)	代打	⑨ブライ(F)
ギ	②アアイチ(Ba)		⑩フウマア(Ba)
ュ	③アカヤマ(L)	選手	⑪ハナサト(H)
ラ	④キヨマラ(L)		⑫アイコウ(O)
ー	⑤カトタ(Ba)		
選手	⑥イシケ(L)	投手	⑬ニチサキ(F)
	⑦イシメネ(Ba)		⑭アウノウ(Bu)
	⑧イトウ(L)		⑮ムラアタ(O)
			⑯ホチノ(Ba)
			⑰ワタベ(L)
			⑱タトウ(L)

●チームパスワードを入力すると、上記の番号の打順でデーターが入力されますが、Iチームに入力すると名前だけはアイドルチームになっておりますので、名前変更にて実名に変えてオールスターを楽しむことも可能です。

☆ご注意

●名前登録で2チーム分を変える場合は、各チーム10人ずつしか変更することができません。

●新チームパスワードでのシングルゲームの場合、Bボタン及び電源を切った場合は、名前変更登録は全部消え、初期化されてしまいますのでご注意下さい。

●IチームとEチームに新人パスワードで入力した名前が消え、再び新人登録で入力するには、エディットの初期化において、IチームとEチームを「新チームにする」に合せてボタンを押すと入力することができます。

オールスター・チーム・パスワード

タリーグチーム

た1まら1	まやDDD	JJ7やら	71ひやD
7やら7ら	にらや1や	7やは1J	ら11まら
ま11たŌ	やまなはき	7たŌらは	たなP1ら
1まらかは	はまJD1	まはさはか	JJまやな
さ7さらは	らまさUた	さららや1	ああ7あŌ
あらPりに	かなら7ひ	みにみあな	Vはちゆち
にかなはら	ちひしいあ	なDたきひ	ちひかなた
は2ちしり	あは1かV	ひりにかな	かたVきし
いかなまU	Jちりにか	なUかJV	にひあまな
17いりに	かな1U7	Jにちあな	たらやJあ

ハリーグチーム

Uは7Dに	たな1Dに	みいPさた	1Dひちひ
しまは7や	ちちいしな	た11ちい	ひひまた1
は8いひに	さたままき	いひにはな	まはVVは
はささあた	Pきいひは	なさたみP	きしまかた
あJ7ひひ	たはかかに	Dきひはさ	ああきJあ
た1まJ1	ならら17	JやŌたD	PはやいJ
7ならはら	き77Uた	やDDまJ	J1ならた
はまややあ	たD1Dな	7J7なら	かたJまは
かたやはた	さらJ1な	らUかさな	らJたらは
1あはJ7	なら1Uや	さ7Uたや	な6ŌなŌ

＊Ōは英文のオーです。

燃える!!お兄さん

8月8日発売

任天堂 ファミリーコンピュータ
発売元　東宝株式会社　事業部
〒100 東京都千代田区有楽町1-2-1
定価5,800円(消費税別)

大変だ、大変だー！ お兄さんのかわいい妹雪絵が、ファミコン界の大親分ドラ・ゴンにさらわれちゃったぁー！
うー、バカなとーちゃんが、バクチの景品に雪絵を賭けちゃったからこんなことになるんだぞ!! とーちゃんのバカバカバカバカー！
あれれ、雪絵をさらったドラ・ゴンが、勢いにのって世界征服まで始めたぞ。どうする、ケンイチ？
「あぅ、こうなったらお兄さん、ファミコン界に殴り込んでやるのだぁー」おっと、ロッキーくんや火堂くん、そして、あの究極の美男子不知火くんまでもかけつけてくれた！

さぁ、急げケンイチ!! ドラ・ゴンの野望を打ち砕けー！

『燃える！お兄さん』　ビデオオリジナル全2巻発売

1	暴走ダック・ニコルソンの巻 透明お兄さんの巻	品番 TA1895 発売中
2	回転ずし大食い勝負の巻 欲のかたまり文化祭の巻	品番 TA1936 発売中

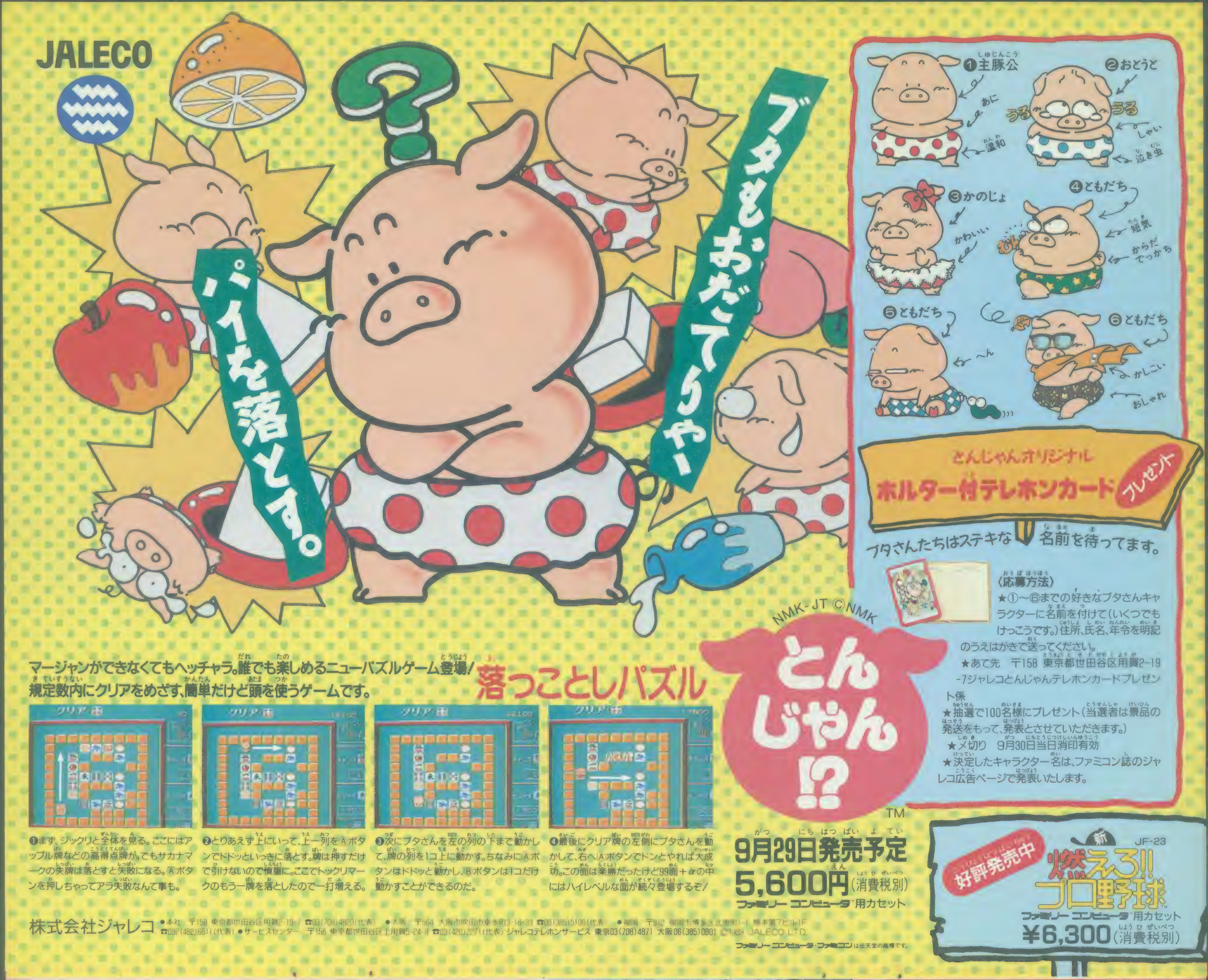
(各巻)カラー HiFiステレオ 32分 ¥6,100(税抜)

発売元：東宝株式会社・ビデオ事業部
〒100 東京都千代田区有楽町1-2-1 TEL.03-591-0785(直)

お兄さん(矢尾一樹)のテレホンサービス
TEL.03-591-6616　(8/8から新情報になるぞ！)

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。　Ⓒ佐藤正／集英社・日本テレビ・東宝　Ⓒ1989 TOHO CO.,LTD.

ルー王国を再建するために
今、4人の戦士が立ち上がった。
聖なるメルヴィルの炎を手に入れ、
悪の帝国ドゥーマを倒せ!
ムーランルージュ戦記
メルヴィルの炎
登場する4人の戦士
バリアス
ファナ
ランキン
アレクス
任天堂ファミリー コンピュータ用カセット(2M+64K SRAM)
8月発売
5,900円
(消費税別)
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
学研レジャー・トイ事業部 〒141 東京都品川区西五反田4-28-5 ☎03(493)3303
GAKKEN


JALECO
ブタをおだてりゃ
パイを落とす。
①主豚公
あに
温和
②おとうと
うるうる
しゃい
泣き虫
③かのじょ
かわいい
④ともだち
短気
からだでっかち
⑤ともだち
へ〜ん
⑥ともだち
かしこい
おしゃれ
とんじゃんオリジナル
ホルダー付テレホンカード プレゼント
ブタさんたちはステキな名前を待ってます。
〈応募方法〉
★①〜⑥までの好きなブタさんキャラクターに名前を付けて(いくつでもけっこうです。)住所、氏名、年令を明記のうえはがきで送ってください。
★あて先 〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7ジャレコとんじゃんテレホンカードプレゼント係
★抽選で100名様にプレゼント(当選者は景品の発送をもって、発表とさせていただきます。)
★メ切り 9月30日当日消印有効
★決定したキャラクター名は、ファミコン誌のジャレコ広告ページで発表いたします。
NMK-JT ©NMK
マージャンができなくてもヘッチャラ。誰でも楽しめるニューパズルゲーム登場!
規定数内にクリアをめざす、簡単だけど頭を使うゲームです。
落っことしパズル
とんじゃん!?
TM
❶まず、ジックリと全体を見る。ここにはアップル牌などの高得点牌が。でもサカナマークの失牌は落とすと失敗になる。Aボタンを押しちゃってアラ失敗なんて事も。
❷とりあえず上にいって、上一列をAボタンでドドッといっきに落とす。牌は押すだけで引けないので慎重に。ここでトックリマークのもう一牌を落としたので一打増える。
❸次にブタさんを左の列の下まで動かして、牌の列を1コ上に動かす。ちなみにAボタンはドドッと動かし、Bボタンは1コだけ動かすことができるのだ。
❹最後にクリア牌の左側にブタさんを動かして、右へAボタンでドンとやれば大成功。この面は楽勝だったけど99面+αの中にはハイレベルな面が続々登場するぞ!
9月29日発売予定
5,600円(消費税別)
ファミリーコンピュータ用カセット
好評発売中
新 JF-23
燃えろ!!プロ野球
ファミリーコンピュータ用カセット
¥6,300(消費税別)
株式会社ジャレコ ●本社 〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 ☎03(708)4820(代表) ●大阪 〒564 大阪府吹田市垂水町3-18-33 ☎06(385)5100(代表) ●福岡 〒812 ☎092(482)6811(代表) ●サービスセンター 〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-8 ☎03(428)2271(代表) ジャレコテレホンサービス 東京03(708)4871 大阪06(385)0801 ©1988 JALECO LTD.
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

任天堂 ファミリーコンピュータ™
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
FAMICOM FAMILY
生きて還るのがキミの使命だ!
究極TIGER
本日発進!!
究極最新鋭ヘリ・バトルタイガーを操り、敵要塞を打ち砕く!超本格シューティングゲーム、いよいよファミコンで登場。
5段階にパワーアップする4種類のショット、強力なボンバーを駆使し、10ステージにおよぶ広大な敵陣に挑む。22種類・25タイプの敵キャラを残らず撃破せよ!
出されるパワーアップシステム
1M+1M ROMカセット 5900円(消費税別)
特製リストウォッチ・プレゼント
エンディング画面に表示されるパスワードをハガキに書いて送って下さい。先着200名様に究極タイガー特製リストウォッチをプレゼントいたします。
あて先 東京都港区北青山2-12-2
参青山ビル1F
エピックソニーレコード
究極タイガーリストウォッチ係
※住所・氏名・年齢をご明記下さい。
発表は発送をもってかえさせていただきます。
CBS SONY CBS/SONY GROUP INC.
© 1989 TAITO CORPORATION

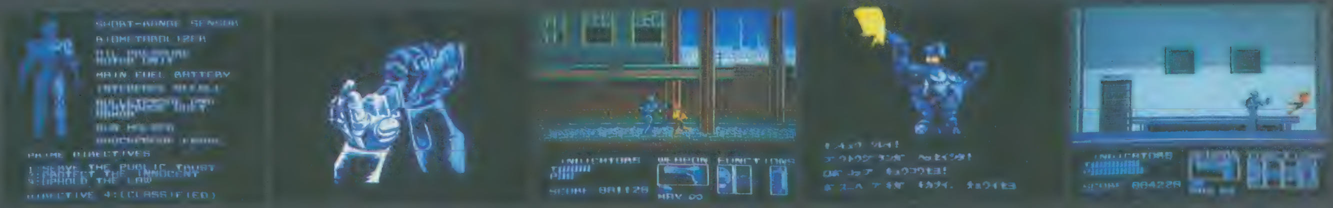
任天堂 ファミリーコンピュータ™用カセット

本当の闘いは、これから始まる‥?!

PART MAN, PART MACHINE, ALL GAME.

ROBOCOP T.M.

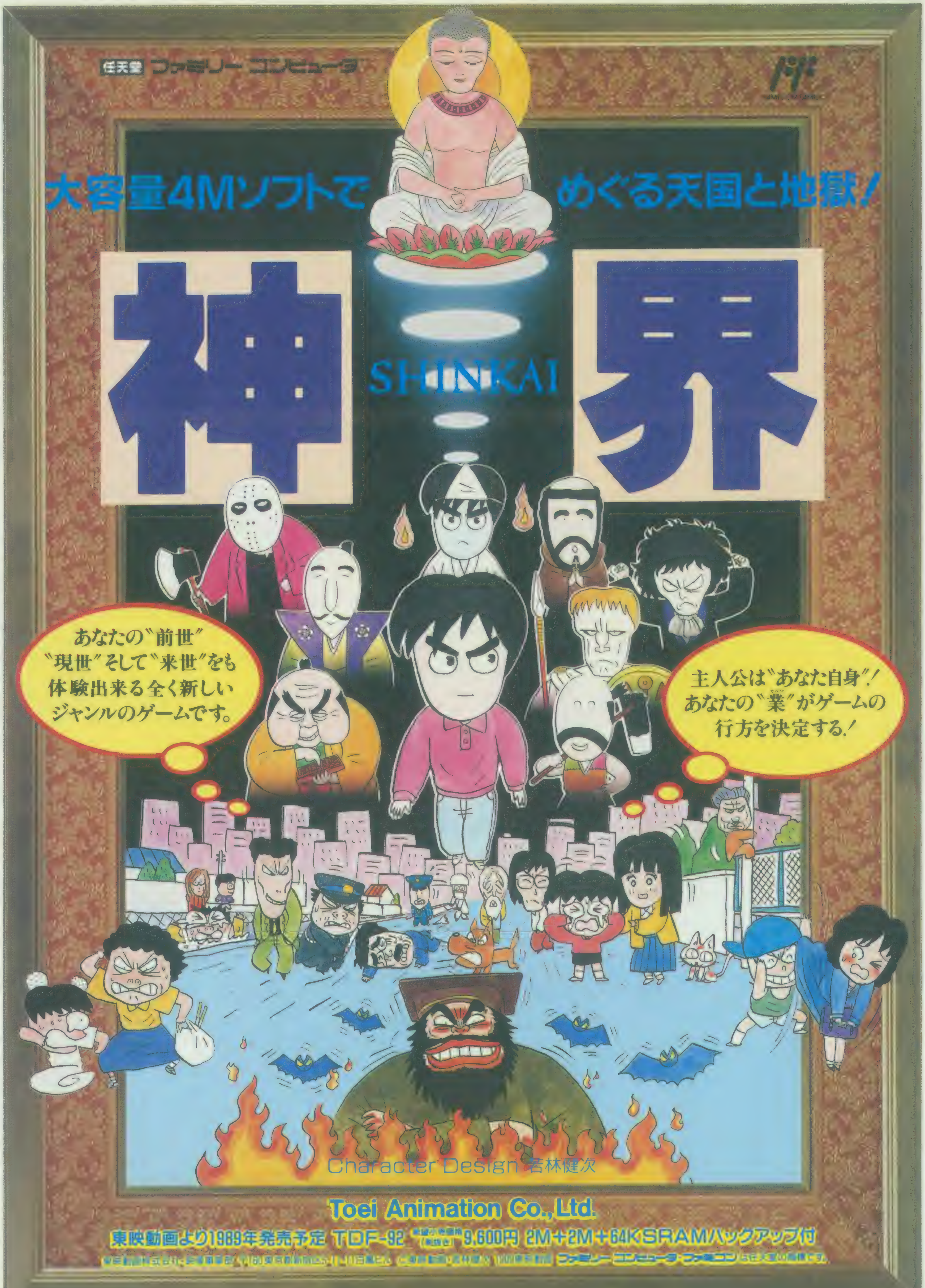
8月25日発売予定　希望小売価格 5,800円（税別）



Licensed from Ocean Software Limited
C 1987 Orion Pictures Corporation.
All Rights Reserved.
1989 DATA EAST CORP

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です

DECO データイースト株式会社　〒167 東京都杉並区上荻2-31-12 TEL.03-398-5317・5425


任天堂 ファミリーコンピュータ
大容量4Mソフトで
めぐる天国と地獄!
神界
SHINKAI
あなたの"前世" "現世"そして"来世"をも体験出来る全く新しいジャンルのゲームです。
主人公は"あなた自身"! あなたの"業"がゲームの行方を決定する!
Character Design 若林健次
Toei Animation Co., Ltd.
東映動画より1989年発売予定 TDF-92 9,600円 2M+2M+64KSRAMバックアップ付
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

FAMICOM FAMILY
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
CRASH!!
レトロ感覚が新しい!!
tonkin house
今日から家の中がボウリング場だ!!
実際のボウリングを完璧にシミュレート
ピンアクションのパターンは数百種類
舞台は近未来の宇宙ステーション
最大8人まで同時にプレイが可能
好評発売中!
5500円(税別)
TONY
JANE
LUCY
FRED
JOHN
NANCY
ROSE
©TOKYO SHOSEKI
ファミコン用カセット
Perfect Bowling
パーフェクトボウリング

リアルなだけの野球ゲームなんてもういらない
10月上旬発売予定
ファミコン用カセット
ソフトボール天国
動物、妖怪など60のオモシロ選手
壁をよじ登り、池を泳ぎ、空を飛んじゃう、トンデモない選手たち。最強の『アマゾネス軍団』に挑戦するのはキミだ!
TOKYO SHOSEKI CO., LTD.

ファミリー コンピュータ・ファミコン
は、任天堂の商標です
FAMICOM FAMILY
あなたのダンディズム。
男のベンチャーゲーム
新登場。
VEGAS CONNECTION™
ベガスコネクション
◆カジノから愛をこめて◆
© 1989 Sigma Enterprises, Inc.
'89年12月発売予定
♣予定価格 9,600円（消費税別）
ファミリーコンピュータ用ROMカセット◆2メガ＋64KSRAM＋バックアップシステム
アドベンチャーとカジノゲームが複合したNEWゲーム。
あなたは、推理とギャンブルを交互に体験。しだいに自分の持っている才覚や、運を試されていることに気づきます。スリリングな駆け引きが味わえる「ベガスコネクション◆カジノから愛をこめて◆」。最後まで、あなたのチャレンジスピリットがチェックされる、大人のゲームの登場です。
シグマテレフォンサービス ☎03(400)1061
シグマ商事株式会社
sigma

単純な繰り返しで麻薬的なおもしろさ。いま、超話題で人気の的。あのテトリスが8月7日、3回目の再々発売。落ちてくる7種のブロックをキミはあやつれるか。テトリスのおもしろさは、もう頭脳の想像をこえている。

標準価格 ¥4,900

※表示価格には消費税は含まれておりません。

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

㈲ビー・ピー・エス TEL.045-931-0151
〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3鴨居ユニオンビル5F

irem
これだからやめられない
しんせんてん
神仙伝 TM
古代中国の神話世界を舞台にハイスピードで展開される冒険につぐ冒険。
伝説の兵具「べにびょうたん」とは?
そしてこの修行の旅の行きつく先は?
空前絶後のチャイニーズ・ロールプレイングゲーム!!
ファミコンソフト12月発売予定
予価6,300円(税別)
©1989 TAMTEX.
©1989 IREM CORP.
イメージファイト
IMAGE FIGHT TM
あのR-TYPEを世に送り出したスタッフが作る、シューティング第2弾をファミコンソフトに移植! 特殊戦闘訓練から宇宙実戦までを全8ステージに分割、このシューティングゲームの極めものを君は走破することができるか!?
ファミコンソフト12月発売予定
予価5,500円(税別)
©IREM CORP.
めいきゅうじま
迷宮島 TM
アクションとパズルのミコンに誕生!!
失った夢をとりもどすため、ヒーローキックルが立ちあがった。邪悪な魔物たちが作った島々を崩すんだ! ひるんでなんかいられないキックキックで先制攻撃。夢無き魔物は退治しろ!
ファミコンソフト12月発売予定
予価5,800円(税別)
©IREM CORP.
全米で大ヒットの映画をファミコン化!!
大リーグの醍醐味をそのままお茶の間に…。
臨場感あふれる音声合成多数搭載。
カラーセレクト機能付き
バッティング練習モード付き
メジャーリーグ
長年優勝の2文字とは縁のなかったチームがアメリカンドリームの言葉のままに奇跡をおこす。そんな映画の楽しさをそのままファミコンソフトに移植! アメリカンドリームの続きは君の手で…。
ファミコンソフト10月発売予定
予価6,000円(税別)
©1989 IREM CORP.
©1989 MORGAN CREEK/MIRAGE PRODUCTION
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です
可愛くたって許しはしない。この世はすべてお金なり!?
BORURURU……N
ミスターヘリ
Mr.HELI
だいぼうけん
の大冒険 TM
PCエンジンソフト第2弾はまたまたアーケードヒットゲームの移
に目がくらんではヒーロー
い!?さて、君はど
PCエンジンソフト11月
価格6,700円(税別)
©1989 IREM CORP.
PC Engine
画面は開発中のものです。
アイレム株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9
アイレム・パーティ TEL.06-534-1060
テレホンサービス
札幌 011-685-9131 東京 03-823-5130
名古屋 052-323-0270 大阪 06-535-0651
福岡 092-475-9400

ステレオHiFi化！創刊1周年記念号!!
▼新作紹介
ツインビー3
スクウェアのトム・ソーヤ
双截龍II／北斗の拳3
▼PC Engine FAN
ダライアス／アウトラン
UL-TECH Wonder Land
▼ぼくたちゲーセン野郎 ▼超ウルトラ技
ダートフォックス
▼特別企画
2周目のラウンド1からラスト、ルシファーを
倒すまで。全18分、攻略テクのすべてをお見せします！
メガドライブ版
大魔界村完全攻略
ファミマガビデオ
1989年9月号
好評発売中
ゲーム・ノンストップ45分！
ファミマガ Video
VHSのみ 45分
ステレオHiFi
1980円（税込み）
徳間書店
ファミマガ
9
大魔界村

残暑も忘れる…強力ラインアップ!!
天外魔境
あのエキゾチックで広大な世界の中から、エリア3までの徹底攻略に加えて、全キャラクタ&アイテムのデータつき。さらに、エリア4〜エリア9のダイジェストシーンを紹介!
特別付録52ページ
とじこみMAPつき
おまえが ジライアか！
待ちくたびれちまったよ！
オレは 金太っていうんだ！！
ATTACK
麻雀学園
獣王記
NEW
ダライアス
Mr.HELIの大冒険
SUPER アルバトロス
パワーリーグII
モンスターレア
●ブルファイト
●竜の子ファイター
●忍(SHINOBI)
●ロックオン
●シティーハンター
新作が、めじろおし!!
MONTHLY PC Engine FAN
ピーシーエンジンファン
9月号好評発売中
徳間書店
定価490円(税込)

暑い暑い、こう暑くっちゃコントローラが汗でベトベト。友達がゲームに熱中したあとの、あったか～いコントローラはとても気持ち悪いですね。でも、洋式トイレに入ったときに、便座があったか～い状態だったときよりはマシですけど。

ウルトラ技（テクニック）＋1（プラス）

ウソ技（テク）

特別技

新・燃えろ!!プロ野球

〈大阪府〉森本伸造クン

優勝パスワード公開

ペナントレースで130戦中75勝するとリーグ優勝。さらに日本シリーズで7戦中4勝すれば日本一になり、ゲームクリアだ。これをなしとげるのは、ケッコウ大変だね。そこで、あと1勝すればリーグ優勝と日本一になれる全12チームのパスワードを一挙公開だ!!

	チーム	パスワード	
		ペナントレース74勝	日本シリーズ・3勝
大西洋リーグ	G	EJBYBUB	NQXAOGC
	T	EKBYBUC	NRXAOGD
	S	ELBYBUD	NCXAOGQ
	D	EMBYBUE	NDXAOGR
	W	ENBYBUF	NUXAOGG
	C	EOBYBUG	NVXAOGH
大平洋リーグ	L	EPBYBUH	NGXAOGU
	Bu	EQBYBUY	NHXAOGV
	Br	EBBYBUJ	NYXAOGK
	F	ECBYBUK	NZXAOGL
	H	EDBYBUL	NKXAOGY
	O	EEBYBUM	NLXAOGZ

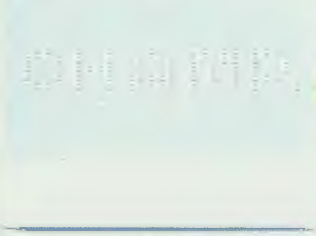
○Gチームでリーグ優勝を目指す

○対戦相手のCチームを大差で破った。75勝しちゃったわ

○ヘリが優勝を祝う。次は日本一を

○Gチームで日本一を目指す

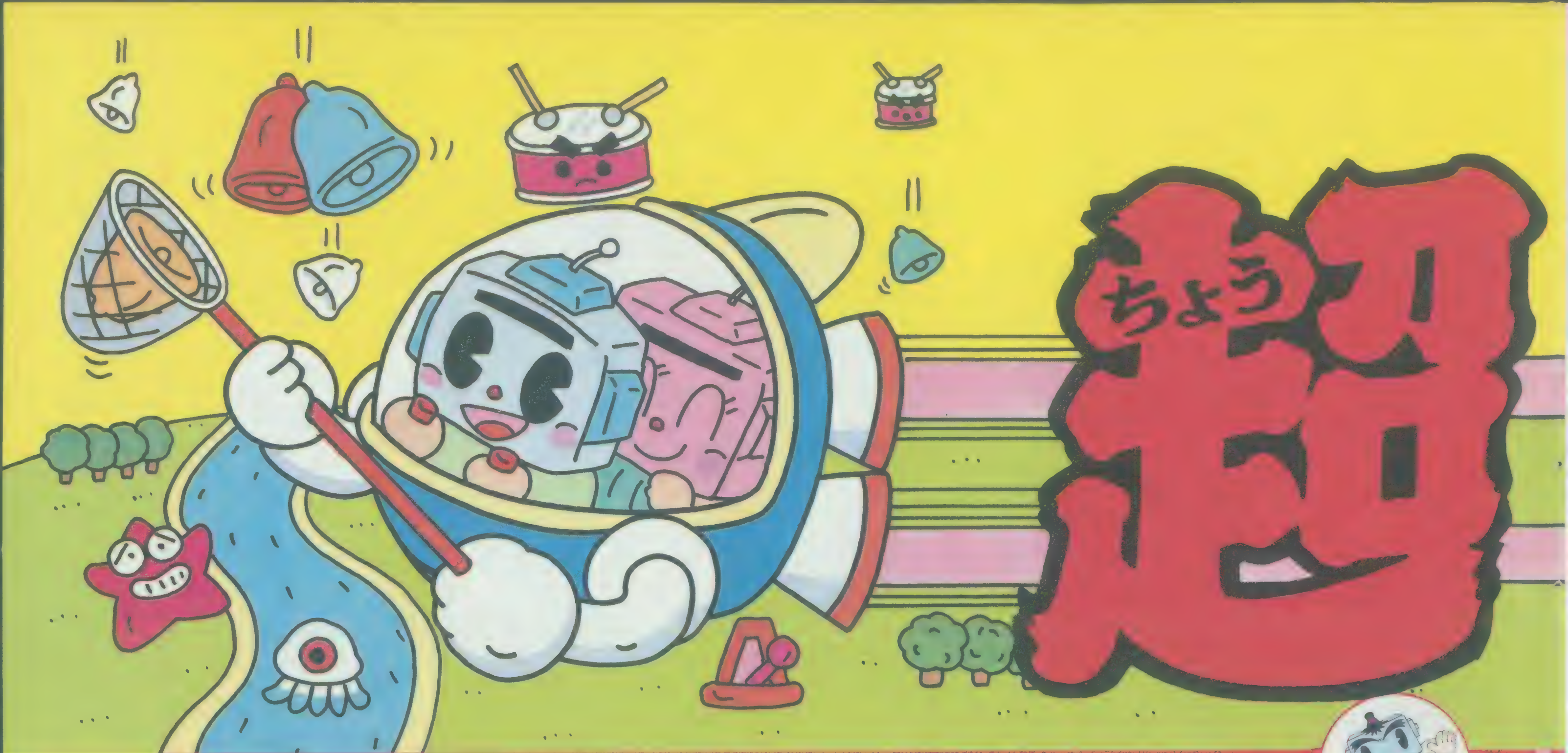
○ストレートで優勝。いやぁ、こういうパスワードは楽だなあ

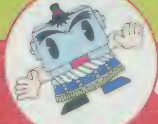


○日本一だ。この後はエンディング！

新・燃えろ!!プロ野球「優勝パスワード公開」

ウル技のコーナーでは、いつも燃えプロの新作が発売されるたびに優勝パスワードを紹介しており、すっかりおなじみとなった技といえます。今回の新・燃えプロは、打ちやすいが反対に守りにくいのが特徴です。ななめに見るプレイ画面のためか、ピッチングが難しく、試合に勝つためには相手チームに打ち勝つ打力が必要です。前作とくらべ、難しくなったといえるでしょう。本当にありがたいパスワード技ですね。





横綱技

究極ハリキリスタジアム平成元年版

〈東京都〉勝村俊介クン

またもや発見！乱闘モード

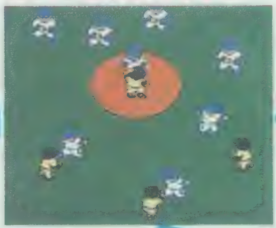
自分が打者のときデッドボールを受けたら、倒れている間にⒶⒷボタンを交互に連打しよう。突如、打者がマウンドにかけより、投手に殴りかかるぞ。あとはⒶⒷボタンを連打して殴りあいだ。

乱闘を使ったⓂ技もあるぞ。試合開始直後、1番打者にデッドボールを当て、乱闘で投手が倒れると、なぜか代打選択画面になる。代打を選ぼうとすると画面が緑色になり試合続行不可能になる。

ⒶⒷボタンを連打

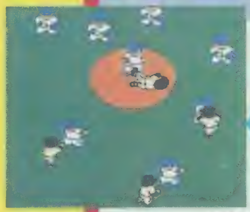
○おっと、球が打者に直撃。打者が倒れてしまった!?

○怒りに燃える打者がマウンドにかけよる。相手チームの選手も待ち構えている



○乱闘だっ！ Ⓐ Ⓑボタンを連打して、殴り倒してしまえ!!

投手の勝利

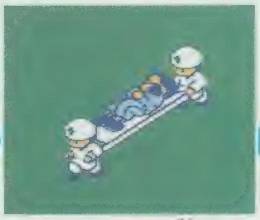


○おおっ、投手が勝ったぞ

○打者は出塁、足は遅くなるよ

打者の勝利

○見事、打者がうち勝った



○あわれ、タンカで運ばれていく投手。顔面と腹をおさえる姿がイタイタしい…

○倒れた先発投手のかわりのリリーフを選ぶ画面になる

打者が1番バッターの場合

○試合開始直後、1番バッターが勝った場合は…

○なぜか、代打選択画面に。打者が勝ったのにね

○代打を選んでも試合に戻らない。全員選ぶと…

○画面が緑色になっちゃう

この技の醍醐味

究極ハリキリスタジアム平成元年版「またもや発見／乱闘モード」

見出しにあるとおり、この乱闘モードは前作にもあった技です。当時もウル技のコーナーで紹介したわけですが、乱闘のメリット、デメリットは前作とまったく同じです。投手が勝つと、その回の打者の走る速度が遅くなり（デッドボールでたとえ、塁に出たとしても、これで殺しやすくなるわけです）、打者が勝つとリリーフ投手に交代というものです。さて、前作との違いはどこでしょう。そう、大バグがあったのですね。

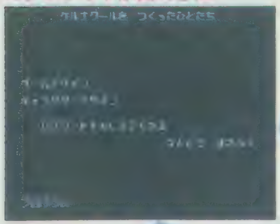
©JALECO・TAITO CORP.

イラスト／宮本えつよし

危険技

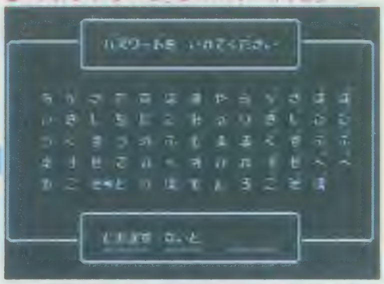
ケルナグール

〈静岡県〉長谷川光生クン



ナ、ナント！ 開発スタッフのクレジットが出てきた

画面の下から、タイトルがドーンと現れた。しかし、まだオドロクのははやい！



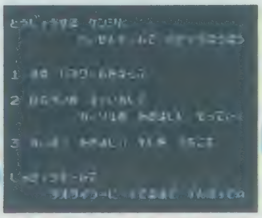
「とおますないと」とパスワード入力

全敵キャラと対戦できる！

メニュー画面で「修行を続ける」を選び、パスワードを「とおますないと」と入力。すると開発スタッフのクレジットが表示される。さらに修行モードに登場する全敵キャラの名前とHPが出てくるぞ。そして、その後これらの敵キャラと対戦モードで自由に対決できるウル技のやり方が表示される。まず対戦モードの3つのうち、1つを選び、パスワード画面にする。次にBボタンを1回、押してカーソルを右端に移動させる。そして先に表示された敵キャラのデータの中から遊びたいキャラのHP数の右隣のひらがな1文字をうちこんでみよう。これでOKだ。

敵のデータ

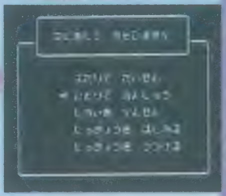
敵キャラのデータも出現



トドメはこれ。修行モードに登場する全敵と対戦モードで戦えるウル技の方法だっ！

最後に、ゲーム会社のマークとおぼしきモノが

3つの対戦モードから1つ選ぶ



「1人で練習」のパスワード画面へ行こう

Ⓑボタンを1回押して「へ」と入れてみる

2人目も同じく「へ」に。キョウダイ同士の対戦だ

スーパーチャイニーズ2

〈埼玉県〉鈴木伸幸クン

闘魂弾をためて撃つ！

戦闘での唯一のとび道具・闘魂弾。これを撃つときはⒶボタンを押すね。このとき、Ⓐボタンをずっと押しっぱなしにしてみよう。すると、気が充てんされるんだ。そして、Ⓐボタンを離すとより強力な闘魂弾を撃つことができるんだよ。だけど、あまり長い間充てんしすぎると自爆してしまう。

普通の闘魂弾

これは闘魂弾を普通に使用したところだが。

Ⓐボタンを押し続けると…

すると、体の中心に充てんされ、光り輝いてくる

充てん

炸裂

まるでカメハメ波のように炸裂する

自爆

あまり長い間気をためすぎると、自分の力ではおさえきれず自爆

この技の醍醐味

スーパーチャイニーズ2「闘魂弾をためて撃つ！」

このようにボタンをずっと押すことにより、エネルギーをためて、より破壊力を増す攻撃方法を設定したゲームは、このほかに業務用で有名な「R-TYPE」があるなど、割合、ポピュラーなものです。しかし、この技の面白いところは、あまりにためすぎると限界を越えてしまい、自爆してしまう、という点にあります。本来、強力な攻撃であったものが一瞬のうちに我身にふりかかる火の粉となるのです。コワイですねぇ。

キミのハガキだ!!

ファミコン探偵倶楽部II **その1** こちらを見た日比野の背景のイナズマがなんとも恐ろしい（神奈川県／鈴木宏クン・14歳）。**その2** あれほど危ない先生が実際にいたらコワイ（高知県／近藤克洋クン・13歳）。**その3** 夜トイレにいくときうしろが気になってしかたがない（愛知県／谷川繁宏クン・17歳）。**その4** ウルトラマン倶楽部とは絶対に間違えたくないものだ（兵庫県／長塚章宏クン・15歳）。**本命** 買おうとすると店員が、未成年なのにいいのかな？ とわけのわからないことをいった（奈良県／森本潤クン・11歳）。**松本亨II** 株を知らないが大儲けできた。しかし全財産どろぼうに盗まれた（茨城県／駒屋健一郎クン・13歳）。**クインティ** 上手な友達にコツを聞くと日頃の行いだといわれた。その友達は少しスケベだ（北海道／菊地智一クン・13歳）。

次号の発売日は8月18日(第3金曜)です。

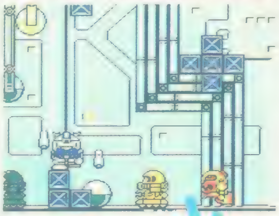
ニューガンダムではまる

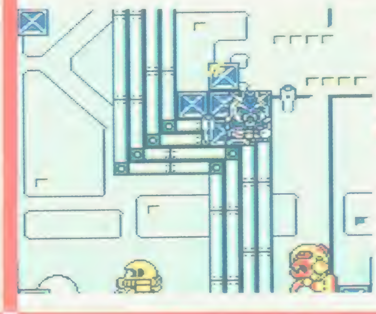
裏技 SDガンダム2

(大阪府)早山宣次クン

このウル技は、ニューガンダムでやると大変やりやすいが、足の速いMSでもできるよ。

まず、ガチャベースでの戦闘シーンで、床にある青い足場になめにぶつかってみよう。すると、普段は横にしか、スクロールしないのに、なぜか縦にスクロールしてしまう。そして、床の下に自機がすりぬけ、はまってしまうのだ。そのほか、画面がバグったりするぞ。場合によっては、敵がはまることもあるんだ。





それでもなお、つづけると…

999ターンを越そう

裏技 SDガンダム2

(三重県)荒木裕クン

このゲーム、いったい何ターンまでできるんだろう。そう思ったユーザーも多いはず。その悩みを解消すべく、次のウル技を紹介しよう。まず、とにかくターン数を進める。めんどうな人は、IコンとIIコンともⒶボタンを連射にし、ⒶⒷボタンを押した状態にしてテープで固定してしまおう。なんと、999ターンを越えると、なぜかタイトル画面にもどってしまうのだ。実はこの技、ディスク版でもできるの、知ってるかい。

タイトルにもどる

機銃が手に入らない

裏技 脱獄

市野晴男クン

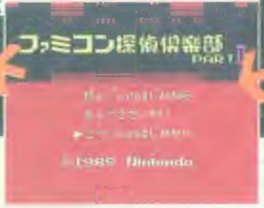
機銃を入手できなくなる負技だよ。まず、あらかじめ、ナイフを持つ敵を倒し、ナイフを手に入れておく。次にゲームを進め、機銃を持つ敵が現れたら、すかさずナイフを投げて倒す。すると敵は普通なら落とすはずの機銃を落とさずにダウンしてしまい、奪いとれない。

後編で名前を変更

裏技 ファミコン探偵倶楽部II 後編

生沢睦美クン

前編は解いたけど、後編では違う名前に変えたい、なんてときはコレ。まず解き終えた前編のディスクで最初から始め、新しい名前を入れたらすぐセーブ。そして後編の最初から始めるとわざわざ前編をやり直さなくても名前を変えられる。



この技の醍醐味

SDガンダム2「ニューガンダムではまる!」

ウル技というのには2種類あります。コマンド技や、パスワード技のようにあらかじめしくまれた技とバグです。ところで、ウル技の多いゲームというのはイコールバグの多いゲームである、というのは成り立つでしょうか。私はそうではないと思います。ウル技の多いゲームイコール人気のあるゲームであって、多くの人が買っているからこそ、バグも発見されやすく、このような技も多く見つかるのだ。そう思います。

©GAME STUDIO INC.／NAMCO LTD.・K. AMUSEMENT LEASING CO.／SNK CO.,LTD.・カルチャーブレーン・SOTSU AGENCY・SUNRISE／SHINSEI・Nintendo

キミのハガキだ!!

テトリス　ファミコン版をしてから業務用をするとわけがわからなくなる(宮城県　出羽東弘クン・16歳)。**SDガンダム2**　バンダイのゲームとは思えないくらい面白い(大分県　薬師寺敏幸クン・14歳)。**じゃじゃ丸忍法帳**　タイトルと内容がまったく違う(岩手県　嶺岸誠クン・13歳)。**赤龍王**　天地を喰らうが手に入らなかったのでこれを買った(鹿児島県　薗田明彦クン・16歳)。**不如帰**　人気はないようだが面白い(大阪府　森敬叔クン・10歳)。**マインドシーカー**　たんなる運試しゲームだ(島根県　中田雪絵クン・15歳)。**忍者龍剣伝**　エンディングがよかった。早く2がやりたい(北海道　吉田成孝クン・16歳)。**ファミリートレーナー**　僕の家の玄関マットになっている(岐阜県/山田信一クン・14歳)。

小技　チャイルズクエスト

(滋賀県)　中谷克彦クン

回復する場所公開

広いマップ上には、ある場所を調べるとHPとMPがフルに回復し、さらに毒まで消えてしまう場所がある。写真のそれぞれの場所でマネージャーの下を調べると回復するぞ。

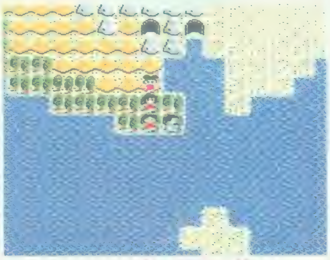
めんたいこの南東の森林の中だ

こわすの東の建物の下だ

ほうらの北の海にあるこの島

ほるるの南の海に面したこの場所

せんだいんの北西の砂漠の中だ


しゃらはこの南の半島の先だ

小技　チャイルズクエスト

(広島県)　藤村裕介クン

装備できないアイテム3つ

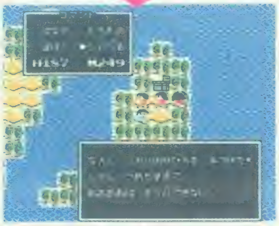
前号で発見されたモノ以外に、さらに装備できない変なアイテムが見つかったぞ。場所は次のとおりだ。

1つ目はなにわんの町の西の島にある。ここを調べると「ちくわのせびろ」がある。2つ目はときおの町の南東からワープした島にある。ここを調べると、「こおりのせびろ」がある。3つ目はなはの町の西の島にある。この島を調べると「ひかりのせびろ」がある。これらは装備できないのだ。

なははの町の西にある島を調べてみると

まぶしすぎて装備できないとは、いったいなんなんだ

ときおの町の南東からワープしたところの島を調べてみると


つめたすぎて装備できないとは、初耳だ

なにわんの町の西にある島を調べてみると

あほらしくて装備できないとは、どういうことだ

不向技　ガーフィールドの一週間

(千葉県)　見沢晴豊クン

魚の骨で回復！

さわると体力が減ってしまう恐怖のアイテム・魚の骨。迷惑モノのアイテムだけど、実はこれにも利用法があったのだ。体力がなくなる寸前のときに魚の骨を取ると、なんとオドロキ！　一気に体力が最大まで回復してしまうのだ。これでプレイが楽になるね。

体力がこのくらいまで減ってしまったら魚の骨をとろう

すると体力が一気に回復。アイテムの位置は確実に覚えよう

この技の醍醐味

ガーフィールドの一週間「魚の骨で回復！」

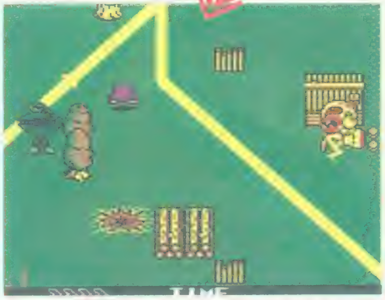
あまり目立たない、このゲームにこんな技が隠されていました。この技を試すためには、体力がなくなる寸前の状態でなければならないのですが、なかなか、うまい具合にちょうどいい量まで減らす、というのはむずかしいものです。それにしても、本来、役に立たないはずの魚の骨にこんな効力があるとは思いませんでした。ただ1つのマイナスアイテムですから、うたがってみる価値はあったのでしょうが…。

★8月12〜20日は編集部が夏休みのためこの号のウル技に関する質問は8月21日以降(平日午後4〜6時)にお願いします。

森林での戦闘法

SDガンダム2 一千両技

成瀬秀一クン



○みごと敵を倒した。[illegible]

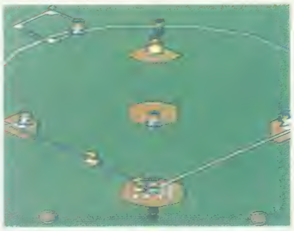
なんと木が自機を守ってくれることが判明したぞ。森林での戦闘シーンでビームライフルか拡散ビーム砲を装備したキャラを使う。キャラを木の左側に接して、右を向かせてビームを撃つと、木を通り抜けてビームが飛んでいくんだ。つまり木がシールドの役目をして敵からの攻撃は受けずに戦うことができる、というわけ。でもバズーカ砲とハイメガ粒子砲の攻撃は受ける。

とんでもないとこを走る

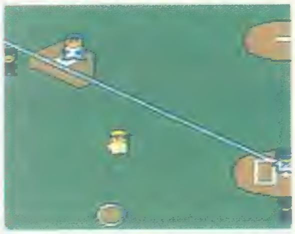
ホームランナイター 小銭技

橋本誠也クン

○ここを行ったり来たり、行ったり来たりしていると…



○こんなところを走ってしまう。ドコ走ってんの、キミは？



○しかもす[illegible]

ランナーが3塁まで行ったら、そのままホームへと走らせよう。そして3塁とホームの間で、追ってくるキャッチャーから逃げながら、塁に着かないように何度も往復してみよう。すると本来走るべきラインよりも、外側へと徐々にずれながら走るようになる。完全にラインから離れた所を走りだしてから、ホームへ向かってみよう。するとホームベースより左側でホームインしてしまうぞ。しかし、盗塁したときに、このウル技を使っても、点数は入らない。注意しよう。

オジャマキャラを倒す

SDガンダム2 一千両技

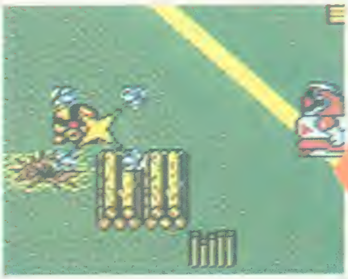
ガンダムクン

オジャマキャラは手強い。ビームサーベルも、ビームライフルも、メガ粒子砲ですら効かない。しかし、そんなオジャマキャラを退治する方法があった。

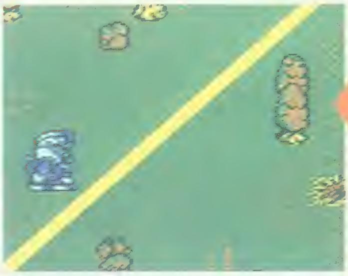
ガンダムダブルゼータやクインマンサの装備しているハイメガ粒子砲をオジャマキャラに向けて撃ってみよう。すると、あの無敵と思えたオジャマキャラを一瞬のうちに倒すことができるんだ。

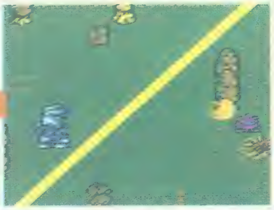
戦闘シーンでウロチョロして、敵との戦いをじゃまするヤツにも、これで苦労することがなくなったね。

普通の武器では



ハイメガ粒子砲では





この技の醍醐味

SDガンダム2「オジャマキャラを倒す方法」

この技は、オジャマキャラを退治する方法ですが、このオジャマキャラがアッザムやビグロなどの、このゲームにユニットとして登場できなかったキャラであることに気付きましたか。このゲームは他にも、背景にザクタンクや、ボールの残骸なども登場しています。ユニットになったMSですら、かなり多いのに、なお、オジャマキャラや背景にまでMSを登場させる。どんなMSがどこにいるか探すのも楽しいですよ。

©株ナムコ・United Feature Syndicate,Inc.／トーワチキ・DATA EAST CORP.・SOTSU AGENCY・SUNRISE／SHINSEI

どんどん進める便利技

大関技

スーパーチャイニーズ2

（宮城県）山城佳子クン

この技を使えば、好きな場所まで最短距離で行ける。まずⅠコンの十字の右、Ⓐ、セレクト、スタートを押しながら、ファミコンの電源を入れる。そして、ゲームを始めよう。フィールド画面を移動する場合、スタートを押しながら歩くと、敵と出会わずにすむぞ。また、セレクトを押しながら歩くと、普段通れない川や山を通り抜けてしまうのだ。このスタートとセレクトを両方、押したまま歩くと、敵も出現せず、どこでも自由に通れてしまうので、行きたい場所に最短距離で行けるのだ。2人同時プレイの場合でも出来るよ。

Ⅰコンの右、Ⓐ、セレクト、スタートを押しながら電源を入れ、ゲームを始める

スタートを押したまま歩くと… →

セレクトを押したまま歩くと… →

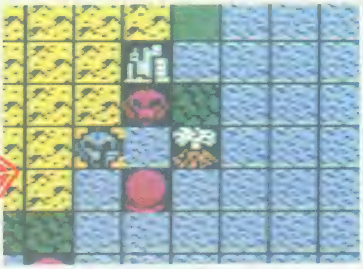
MSがワープして変身する

小結技

SDガンダム2

（愛知県）辻正行クン

1ターンで12回しか自軍のユニットを動かせないね。しかし最後の移動でMSを搭載した戦艦を動かし、そのときⒶボタンを押したままにしておくと、さらに搭載したMSを動かすことができる。動かしたあと、MSは別のMSになりどこかにワープしてしまうが、運がよければ、かなり強いMSになり敵軍の奥深くにワープすることもある。対COM戦でないとできない。



○自分の番になるとタブになりワープした

ビームライフルで迎撃

小結技

SDガンダム2

（東京都）馬場久佳クン

ジョイスティックをつなぐ。バトルのとき、ビームライフルを持つMSを使い、ジョイスティックのレバーとコントローラの十字ボタンを互いに逆方向に押しながらライフルを撃つとビームが止まる。これに敵が当たるとダメージを受けるぞ。

この技の醍醐味

SDガンダム2「MSがワープして変身する」

この技は、ひとつの賭です。どこへ出現しまたどんなMSに変身するのか、わからないのです。そこで、こんな提言はいかがでしょうか。ザクより、弱いMSはないのですから、ザクを大量生産して、このウル技を使えば、確実にそれ以上のMSに変身するはずです。まぁ成功しない場合もまれにあり、運のわるい人はザクがそのままザクに、ということもありますが…。しかしザクがニューガンダムになったら感動ですよ。

天地を喰らう ……やない（兵庫県／村上茂樹クン・15歳）。 **ファミコンウォーズ** また「ファミコンウォーズ」をやりだした。今回は消えないことを祈りながらやっている（愛媛県／大政久敏クン・18歳）。

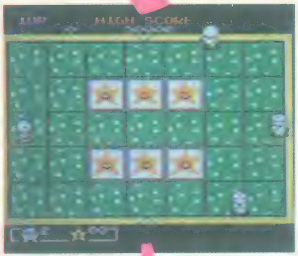
超ウルトラ技+1

次号の発売日は8月18日(第3金曜)です。

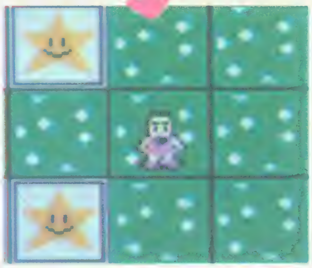
小技 クインティ
(東京都)危い少年クン

「どうも田尻です」登場

○ようし、今だ!! スタートボタンを押しつつ、パネルをめくれ



○あっ! 一つ消えちゃったよ どこにいっちゃったんだ!!



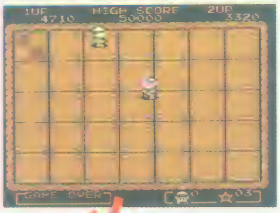
○あ…!! この濃いまゆ毛と、逆立った髪の長い男は田尻さんだ……

どの面でもいいから、1枚もパネルをめくっていない状態で敵キャラが全員、一番外側のパネルにいるときに、スタートボタンを押しながらパネルをめくる。すると自分のいるパネルがめくれ、自分も一緒に消えてしまう。しばらくすると、田尻さんそっくりなキャラになって再登場するよ。

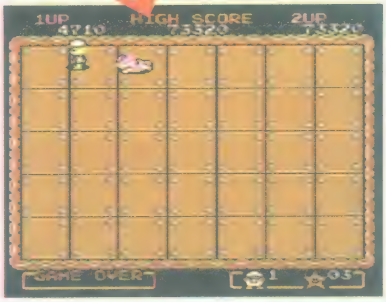
7万点+1UP!!

小技 クインティ
(群馬県)吉田聡クン

○全部ロックパネルが出てきてもOKだよ



○よーしあと1枚ロックパネルにすれば全部になるぞー



○やったー! 7万点が入ったぞ。すごいなー

面クリアの条件は敵を全部倒すか、アーティストに絵を描かせて全部のパネルをめくれなくさせること。だがこれ以外にもクリアの方法があったぞ。何回もパネルをめくっていると、ロックパネルが出現する。これはめくれないパネルだから、全部のパネルをロックパネルで埋めてしまえばいいわけだ。しかも7万点ボーナスと1UPのおまけつきだ。

中技 脱獄
(北海道)狭間フイクン

ジャンプで障害物をクリア

このゲームでは、主人公がジャンプしている間は敵にぶつからない。つまりジャンプ中は無敵なのだ。これを活用すれば手投げ弾やナイフ、クレーンやレーザーなど、敵の攻撃はすべて安全にかわせ、2面のボスもジャンプキックの連続であっさり倒せるぞ。

○このとおり当たっても大丈夫!

中技 脱獄
(埼玉県)小平真人クン

無限点数かせぎ

倉庫などに入って、中の敵を全滅させるとアイテムが出現するようになっているね。実はアイテムを取ったあと、倉庫を出たら、入りなおすだけでアイテムが復活するのだ。ライフ回復アイテムの出る倉庫でこれをくりかえせば無限に点数を稼げる。

○倉庫で敵を倒しライフ回復アイテムが出たら……

○取ったあと一度外に出てからもう一度中に入ろう

○そして敵を全滅させれば何度も点をかせげライフも回復可能

この技の醍醐味

クインティ「7万点+1UP!!」
パネルをめくって敵を倒す。これが基本設定です。このゲームの世界観はパネルとはめくれるもの、という常識の上に成立しています。しかしまたアーティストやロックパネルなどの非常識的存在がゲーム性を高めるのに一役買っているのですね。めくれないパネルが出る、なんてプレイヤーにとって恐怖以外の何物でもありません。しかしここで逆転の発想です。めくれない、いや一歩下がってめくれなくてもいい、この精神が明日のウル技を発見するのです。

©カルチャーブレーン・SOTSU AGENCY・SUNRISE／SHINSEI・GAME FREAK／NAMCO LTD.・K. AMUSEMENT LEASING CO.
SNK CO., LTD.

きみよハガキだ!!

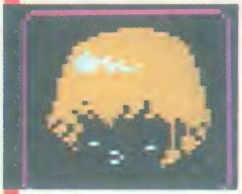
ドラクエⅣ　近くの店に予約をしに行ったら、1000人目だとかいって、中古だけど「ドラクエⅠ」をくれた（大阪府／杉本章洋クン・16歳）。　**貝獣物語**　グラフィックは「スペランカー」より悪い。BGMは「ドラクエ」を大きく下回る。僕の友人は4つの城を見てすぐやめた。そしてその後、500円で「マイントシーカー」と換えたらしい（愛知県／滝田剛クン・13歳）。　**奇々怪界**　書き換えしてクリアし他のに書き換えたのだが、またやりたくなって、また書き換えた（千葉県／横堀瑞穂クン・13歳）。　**FFⅡ**　皇帝は地獄へ行ったからといって、あんなにもでかくなるものなのでしょうか？（大阪府／田村仁志クン・13歳）。　**ジャーヴァス**　このゲームに出てくるコドモドラゴンは中国帽をかぶったハエにしか見えない（宮城県／関建司クン・16歳）。　**メタファイト**　1000円で買った。数日後、売りに行った（千葉県／中島善平クン・15歳）。

序ノ口技

シャアがブライトに、ハマーンが金髪の黒人に変身するぞ！

序ノ口技　SDガンダム2　（岩手県）岩手県クン

セレクト画面でオフィサーを選択して誰かを選ぼう。そしてスタートを押したら、間をおかずにすばやくリセットを押す。リセットは、そのまま押したままにしよう。画面を見てみると、シャアがブライトになったり、ハマーンが金髪の黒人になったりするぞ。



○これは普通のときのシャア。ウル技を使うと

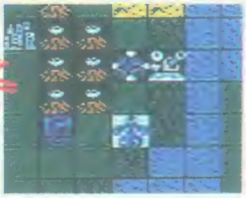
○どうみてもブライトにしかみえないけどな

○変身後のハマーン

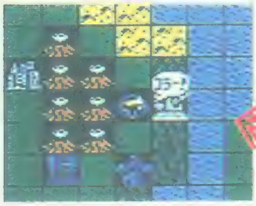
味方に攻撃するとコラーとおこられてしまう

序ノ口技　SDガンダム2　（北海道）湯島啓太クン

戦艦は遠くの敵も攻撃できるのがうれしいよね。ここで思いつくのが、味方に攻撃してみたらどうなるか。だと思うけど、味方に攻撃すると、コラーとおこられてしまうんだ。



○味方のドムめがけ発射



○すると怒こられてしまう

99点、運命のわかれ道になるか？

序ノ口技　ホームランナイター　（東京都）クイーン律子クン

野球ゲームだから点を取らなきゃ勝てないが、あんまり取りすぎるとバカをみることもある。がんばって99点を取り、とどめの100点だ〜、とさらに1点取るとなんと0点になってしまう。

○ひぇ…100点取ったのに

亀忍者が荷物のてっぺんから床へ瞬間移動

序ノ口技　激亀忍者伝　（宮城県）田島幸宏クン

エリア1のボスと対面したらドンに交代して箱の山の上に乗り、そのままの位置でボスを倒す。するとドンは一瞬のうちに床に移動し、なにごともなかったように歩き出すぞ。

○ドンの武器ならこの位置で安全にボスを倒せる

○おっと、ドンが床にワープ

運動会で川に落ちない方法を紹介

序ノ口技　スーパーチャイニーズ2　（長野県）北原徹也クン

おもしろ運動会モードの競走には途中に川のあるコースがある。その川はコースの一番上を走れば落ちずにすむ。しかし、上に行く間に相手はどんどん先に進んでしまうので、あまり実用的ではない。

○ほら、川に落ちない

洞窟内の暗闇の中に2つの目が光り輝く

序ノ口技　スーパーチャイニーズ2　（山形県）吉田豊彦クン

みえーるめがねを持っていない状態で火炎城に行き、火に触れて黒コゲになる。そしてそのまま洞窟に入ると、真っ暗闇に2つの目だけが光っている。

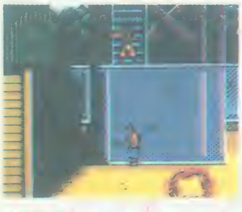
○目が2つだけ、不気味だ

○火炎城の前にある火に触れると黒コゲにされる

無限に手投げ弾を投げ続ける変な奴！

序ノ口技　脱獄　（大阪府）鈴木和広クン

1面を進んでいくとへいの上で手投げ弾を投げつけてくる敵キャラがいる。ここをクリアするには金網にピッタリはりついたまま駆け抜けてしまえばいいのだが、敵の真下でわざと止まると敵はいつまでも手投げ弾を投げ続けるのだ。



○何個投げても当たらない

はしごでファイティングポーズ！

序ノ口技　脱獄　（熊本県）佐藤文絵クン

2面で水路を抜けた直後に、自由に昇り降りできるはしごがある。これを昇る途中で、右か左に動いてみよう。すると主人公ははしごから身を乗り出してポーズをとるが、なぜか落ちない。フシーギ。

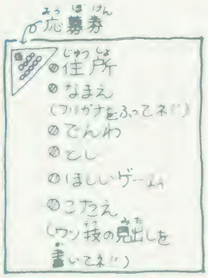
○片足だけで支えてるの？

No.15 8/18号 ウソテッククイズ応募券

★8月12～20日は編集部が夏休みのためこの号のウル技に関する質問は8月21日以降(平日午後4～6時)にお願いします。

ウソテッククイズに応募しよう

今号もウル技の中に1つだけウソ技がある。見つけたら左の要領で「ウソテッククイズ」係まで応募しよう。正解者の中から抽選で20名に希望のゲーム(現在発売中のファミコンソフト)をプレゼント。応募の締切は8月10日(消印有効)。正解はNo.16で、当選者はNo.18誌上で発表します。



No.14の答え

正解は、なんとも意味深な(!?)『タマ&フレンズ』の小結技「金のタマは一定時間無敵!!」でした。

正解率は56%でした。

ここで見事、正解した池田勇樹クンのコメントをどうぞ。「何回も試して、手が痛くなったとき、これはウソ技だと思った」。

No.12の当選者

北海道―越谷寿幸/秋田県―小松嘉明/山形県―本間章友/群馬県―高木俊和/埼玉県―飯塚弘道/千葉県―五十嵐守、堀江卓史/東京都―宇賀神憲央、畠中一明/静岡県―中岩宏和/岐阜県―鈴木圭輔/愛知県―梅田幸裕/石川県―細藤将宏/京都府―中西達彦/大阪府―橘聡志/鳥取県―大江諭/広島県―大平雅視、辻猛夫/福岡県―大橋由宏/熊本県―中岡秀聡

以上敬称略

超ウルトラ技大募集

ウル技を発見したら、友達に先をこされないように、すばやく応募しよう。

くわしいやり方、住所、郵便番号、名前(フリガナ)、電話番号を書いてハガキかFAXで送ろう。左の書き方を参考にしてね。FAXの場合は編集部の住所を書かなくても届くよ。

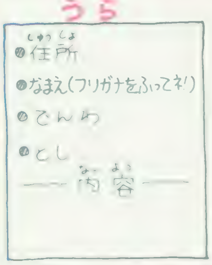
ハガキの表には赤色で、FAXには最初に大きくゲーム名を書いてほしい。FAXは電話局、コンビニエンスストア、お父さんの勤め先などにあると思うので、どんどん利用しよう。

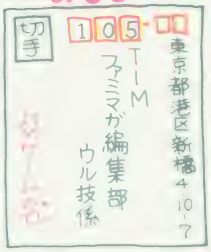
ハガキは消印、FAXは通信時刻から確認して、いちばん早く届いた人を採用者とします。採用者には認定証とともに、左のような賞品、賞金を用意しています。

さてこのコーナーに採用されるコツがあります。それは最新の人気ゲームを買ってすぐに技を見つけて応募すること。今なら『MOTHER』『ファミスタ'89・開幕版!!』などがいいでしょう。

★技のランクと賞金・賞品★

優勝	10,000円	小結	4,000円
横綱	8,000円	十両	2,000円
大関	6,000円	序ノ口	特製電卓





FAXでも応募可
03-578-6996

ウル技歳時記

金田一技彦

ハリスタの広告イラスト

ああっ! やらぴい。「ハリスタ・平成元年版」の広告の右のほうで一組のカップルがHなことをしているではないか!! とってもスケベやんけっ!

そんなことよい子がやっちゃダメだよっ♡(滋賀県/β g i r l クン)

15歳の女の子からの投稿です。同封の広告イラスト(No.13付録の表紙と同じもの)には、問題の場所に「ここまですんなよ!!」という注釈が書き込んでありました。確かにファミコンソフトの広告としては、ずいぶん大胆ですが、この人の文章の妙な迫力や、わざわざ広告まで同封する勢いもなかなかすごいと思います。おいおい、などとたしなめつつも、またよろしく、とお願いしてしまったりする金田一でした。

◆カップルの右隣には、鼻血を出しチェックいれてるおじさんがいる

◆イラストの右側、青い垂れ幕の下に注目 おっと、熱烈なカップルがいます♡ 男の左手が…!?

◆これが「ハリスタ・平成元年版」の広告イラスト

 ©SOTSU AGENCY・SUNRISE/SHINSEI/BANDAI・Mirage Studio, USA/KONAMI・カルチャーブレーン・K. AMUSEMENT LEASING CO./SNK CO., LTD.

9月中旬登場予定　東亜プラン

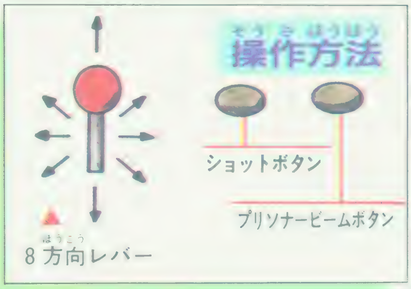
パワフル！ゲームライフ　ぼくたちゲーセン野郎

やあ。夏休みになったからって、毎日遊んでばっかりじゃダメだよ。宿題やって、それからゲームセンターへ出掛けよう！　ズッ！

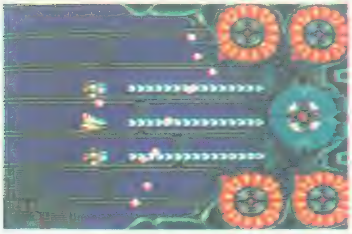
武器ユニットを回収せよ！

西暦2101年、銀河系宇宙連邦政府は、新たなプロジェクトを開始した。それは銀河系防衛基地開発計画と題され、銀河を侵略者から守るため8つの防衛基地を建設する、というものだった。しかしそのとき宇宙海賊「CATS」が攻め入り、すべての基地は彼等に乗っ取られたのだ！

そこでキミは、超次元宇宙戦闘機「ZIG−01」を操作して、銀河系の平和のために戦わなくてはならない。各基地を飛行するトランスポーターよりユニットを手に入れ、「ゼロウイング」となるんだ！

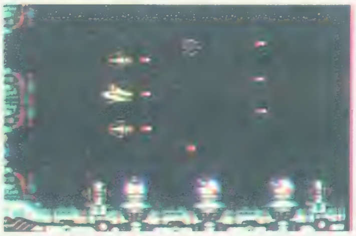


横スクロールのシューティングゲームだ



ただしパワーアップは4段階まで。それ以上ユニットを取ると5000点ボーナス

同じ色のユニットを取っていくと、戦闘機の破壊力がパワーアップする！



超次元戦闘機の攻撃能力は、ユニットを取ることで変化していくぞ！

武器ユニット

ユニットには3種類あり、トランスポーターを破壊すると出現する。同じ色を取るとパワーアップしていく。

トランスポーター

ホーミングUNIT

敵を自動追尾してくれるホーミング。楽ちんな武器だ！

レーザーUNIT

一直線に伸びていくレーザーは、カタイ敵に効くぞ！

バルカンUNIT

連射で攻撃するバルカン砲。敵の数が多いときに効果あり

©TOA PLAN CO.LTD.／KONAMI／DATA EAST CORP.

プリソナービームを使え

右側のボタンを押すと、戦闘機はプリソナービームを発射する。これでボンバーなどのアイテムを取ったり、敵をつかまえたりできるぞ！ つかまえた敵は、そのままバリアーとして利用でき、またもう一度ボタンを押すと、弾のように飛ぶんだ。つまり状況に応じていろんな使い方があるワケだ。ただしあまりに大きな敵は捕まえられないよ。

スーパーボンバー

3度目の攻撃が、ボタンを押すと爆発。爆風は敵に大きなダメージを与えるぞ

ボンバーは、敵からの攻撃を3度防いだ。3度目で大爆発するぞ！

プリソナービーム

プリソナービームでザコを捕まえて巨大ボスキャラに投げつけてやろう！

巨大ボスキャラクタから次々と出現してくるザコキャラクタ[illegible]

全部で8ステージ

マップは全部で8つのステージに分かれていて、8ステージを終えるとエンディング。そして1ステージ目に戻るぞ。

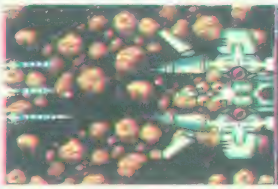
①衛星基地ナルトス

銀河系より170万光年のところにある衛星基地だ！

②人工惑星レグロス

人工的に創られた惑星。そのため生物は生息していない

③プレアデス星団

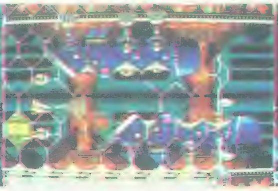


レグロスから3万光年離れた所にある星団だ！？

④惑星アクエス

人類が住む「地球」にもっとも似ている星である

⑤アクエス海底基地



「アクエス」の海底下3000メートルに建設された基地だ

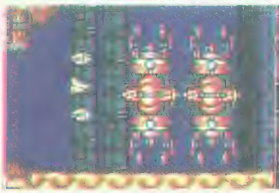
⑥スペースバリケード基地

破壊不可能のバリケードマトリックスが行く手を阻む！

⑦生体惑星ベロン

遺伝子組み換えにより創り出された生物が棲む生星

⑧機械惑星ギャバラ



銀河系のほぼ中心に位置する巨大惑星。最後のエリアだ

田尻智のゼロウィングが好き！

ZERO WING ゼロウィング

こんにちは。田尻です。新作『ゼロウィング』をプレイしてみました。本来プレイヤーにとって害となるハズのキャラクタが、プリソナービームで捕らえられ、バリアーやミサイルに変えてしまうアイデアがとても好きです。このいわゆる「敵キャラクタの逆利用」の発想、つまり今までのゲームでは『ギャプラス』やファミコンソフトの『夢工場ドキドキパニック』に見られましたね。トラクタービームで敵を味方に寝返らせたり、投げられたバクダンを逆に受け取って投げ返したり…。敵キャラクタとプレイヤーとの緊張した対立関係のなかで起きるこうした逆転劇は、遊んでいてとても快感であるし、また一種のドラマツルギーまで感じさせてくれます。

智 田尻

ウル技募集！

●キミたちが見つけたビデオゲームのウル技を送って下さい。ハガキに、ウル技の内容、住所、氏名、年齢を書いて送ってね！ 送り先〒105 東京都港区新橋4-10-7 ファミマガ編集部 ぼくたちゲーセン野郎 ウル技係

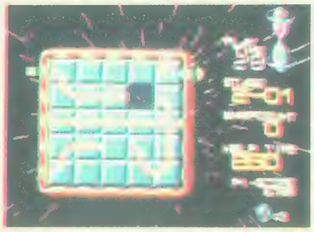
マップ上のアイテムを取ると、銃弾の補給や制限時間の延長ができる

核戦争を仕掛け、世界征服を企む凶悪組織を倒すため、ひとり基地に乗り込む秘密諜報員。黒い野望を打ち砕け！

SECRET AGENT
シークレット エージェント

データイースト 大好評活躍中

核ミサイルの発射を阻止できるか？ 豪快アクション！



セーブ機能付き。名前とパスワードを登録して後日続きが遊べるんだ

レールにボールを転がしていくシンプルなパズルゲームだ。すべてのレールを通過させると面クリアとなるぞ！

CUE BRICK
キューブリック

コナミ 大好評活躍中

3000人分のスコアが登録できるパズルアクション登場

カプコンの業務用CPシステム第1弾として登場した「ロストワールド」。実は今回紹介するフォゴットンのことなのだ。

フォゴットンワールド

11月発売予定
セガ　価格未定

カセット　容量未定
アクション

業務用からの変更点は!?

業務用「ロストワールド」のメガドライブ版「フォゴットンワールド」。業務用は全部で9ラウンドだったのが容量などの関係で7ラウンドに減ってしまった。しかし、それ以外は、ほとんどそのままの移植なのだ。

○2人同時プレイ可能。ダメージ制で下のメーターが体力

操作方法

主人公の横にある補助の武器サテライトは、Ⓒボタンで右に自転し、Ⓐボタンで左に自転する。また、Ⓑボタンを押しながらⒶかⒸボタンで、主人公の周りを回転する。

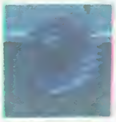
○業務用のローリングスイッチよりやや操作しにくいかな

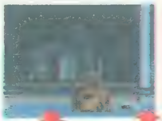
○ⒷとⒸボタンで大きく回転

○Ⓑボタン[illegible]サテライト右回転

ショップでパワーアップ

特定の敵を破壊すると、青いゼニーが出現する。これを集めれば、ラウンドの途中にあるショップで各種のアイテムを買うことができる。ショップでは、女の子がアイテムの解説などをしてくれる。





○ゼニー

○○ショップに入ってアイテムを買って

○敵を倒しゼニー出現

パワーアップ

より強いサテライトを買うことによりパワーアップしていくのも大切なこと。

○レーザーは連射できないのが残念。しかし、破壊力はある

○サテライトが強力なものになると、[illegible]

主なアイテム

- ●ナパーム・ボム(地上への攻撃)
- ●ブースター(武器の火力アップ)
- ●トリートメント(治療、ライフ回復)
- ●フライング・ストーン(スピード・アップ)
- ●アーマー(防御力アップ)
- ●オール・ダイレクション(全方位ショット)
- ●情報(クリアに役立つ新情報など)

毎度ありがとうございます

※画面は開発中のものです

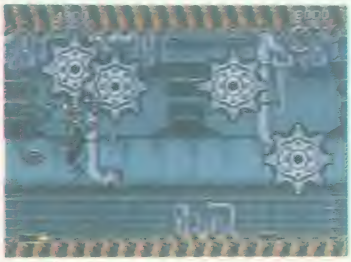
ヘビーメタルな

敵の動きも気になるところ

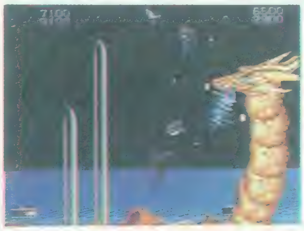
各ラウンドラストに登場する、ボスキャラは大きく強いうえに数パターンの攻撃方法がある。スムーズな動きは、メガドライブの機能のすごさを感じさせてくれる。ザコキャラも、攻撃してくる角度によってグラフィックのパターンを変えてある。細かなところまでこっているのがいい。

今回の取材の段階では、ラウンド3までしか完成していなかったが、その中で特に目立ったシーンを紹介しよう。

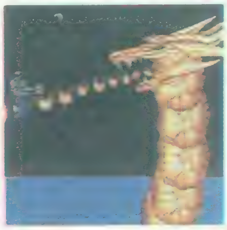
○ラウンド1のボス。中心のおしりの穴?が弱点



○歯車を破壊するとゼニーが出現する



○背中から飛び出るものが…



○ラウンド2のボス

○ラウンド4のボスの弱点は、首の下にある…

○ラウンド2。上下からはさみ込むように動く、とってもでかいキャラ

○ラウンド3。くねくねと動く

○ラウンド1。ロボットみたいな敵、くねくねと動く敵などパターンが豊富

○突然突き出てくる柱。これの動きがみみずみたいで気持ち悪い

新作発売カレンダー

発売日	タイトル／メーカー／価格
9月	★尾崎直道のスーパーマスターズ／セガ／6000円
10月	★TEL・TELスタジアム／サン電子／6500円 ★TEL・TELまあじゃん／サン電子／5800円 ★スーパーハングオン／セガ／6000円 ★スーパーハイドライド／アスミック／価格未定 ★ランボーIII／セガ／5500円
11月	★アトミックロボキッド／トレコ／価格未定 ★フォゴットンワールド／セガ／6000円 ★カース／マイクロネット／価格未定 ★孔雀王2 幻影城／セガ／価格未定
12月	★ソーサリアン／セガ／価格未定 ★スーパー忍／セガ／6000円 ★マージャンCOP竜／セガ／価格未定 ★ゴールデンアックス／セガ／6000円
未定	★ドリーム アイランド／セガ／価格未定 ★火激／KHB／価格未定 ★エア・ダイバー／アスミック／価格未定 ★ムーンダンサー 妖精王の帰還／セガ／価格未定 ★サイオブレードスペシャル（仮称）／シグマ商事／価格未定 ★スーパーリアルバスケットボール／セガ／5500円 ★ギャラクシーフォース／セガ／価格未定 ★パワードリフト／セガ／価格未定 ★ターボアウトラン／セガ／価格未定 ★モンスターレア／セガ／価格未定 ★ゲイングランド／セガ／価格未定 ★ラストサバイバー／セガ／価格未定 ★レッスルウォー／セガ／価格未定 ★ダイナマイトダックス／セガ／価格未定 ★フェリオス／ナムコ／価格未定 ★ニュージーランドストーリー／タイトー／価格未定 ★TATSUJIN／セガ／価格未定 ★ヘビーユニット／東宝／価格未定 ★スーパーファンタジーゾーン／サン電子／価格未定 ★オメガファイター／トレコ／価格未定 ★重装機兵レイノス／NCS／価格未定

※価格はすべて税別です

最新メーカー情報

セガ最新情報

すでに移植が決定していた「スーパーハングオン」だが、だいぶ完成に近づいてきたようだ。なめらかなスクロールと、道のアップダウンによる地平線の上下移動が非常に気持ちよいのが写真では伝わらないのが残念。

タイトルだけが発表されている「ドリーム アイランド」。業務用からの移植ではなくてセガのオリジナルということだけで、くわしい情報は得られなかった。

○オリジナルな味つけもある!!

○移植も順調。10月発売目指して、がんばっている

©CAPCOM／SEGA

大いに悩んでしまいそう…思考的パズルゲームだ!!

パズルボーイ

256K 対戦型 パズル

発売日未定　アトラス　価格未定

ハンディゲーム機情報満載

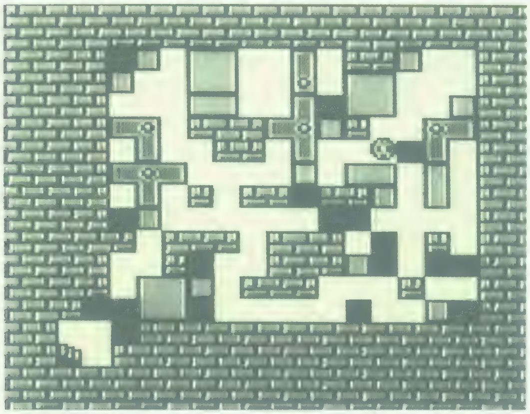
GAME BOY FAN

ゲームボーイファン

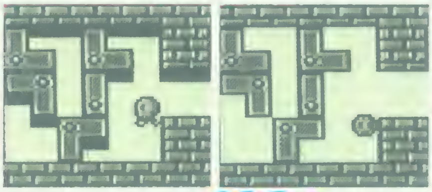
夏休みもまっ盛りで、海や山へとアウトドアな生活をエンジョイしてるかな!?　当然外へ出るときはゲームボーイを持ってるよね。ぼくたちTVゲームフリーク必携のアイテムだもんね!!　ゲームボーイはねっ!!

障害物を動かして道を開け!

ゲームボーイにまたまたパズルが登場する。『倉庫番』は障害物を指定されたように並べるものだが、この『パズルボーイ』は、さまざまな形をした障害物を動かして、自分の進路を切り開くゲームで、その解法は、解く人によっていろいろ考えられるだろう。また、画面を真上か斜め上から見るかいずれかの方向から見ることができ、2倍楽しめる。



↑障害物の間をぬってゴールに



↓斜めから

↓真上から

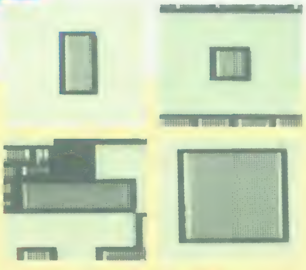
障害物の種類

石

いろいろな大きさがあり、どれも一押しすれば1マス動く。

→黒いところは穴だ。ここの上は進めないよ

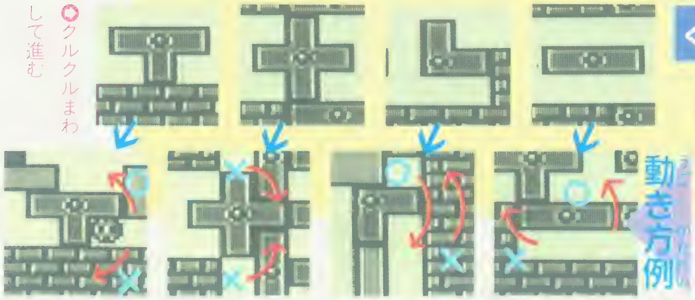
↑を埋めれば先へ行



↑大きい石の使い方は難しいゾ!

くるりんドア

軸を中心に回転する。石があったり、ドア同士がかみあったりしていると、回転してくれないので注意が必要。



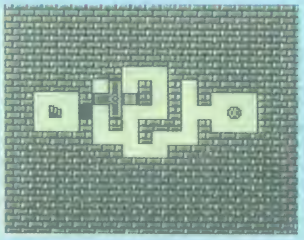
→クルクルまわして進む

3つのモードでパズルを楽しむ

このゲームには、1人用2種類と対戦型の、合計3種類のモードがあり、それぞれ"やさしい・ふつう・むずかしい"と難易度が3段階に分かれている。

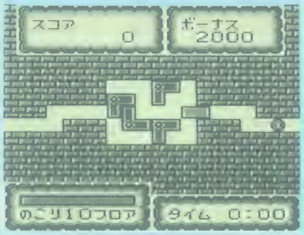
パズルにちょうせん

1人でパズルを解くのだが、フロアが進むにつれて操作するキャラが除々に増え、最大4人になる面もある。



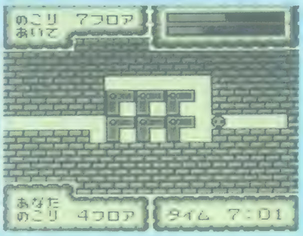
ひとりでトライアル

解くフロア数を決め、ゴールしたときのタイムと得点を競うというもの。解くフロアは、99面まである。



ふたりでたいせん

"ひとりでトライアル"の要領で2人で対戦し、どちらが早く決められたフロア数をクリアするかを競うのだ。



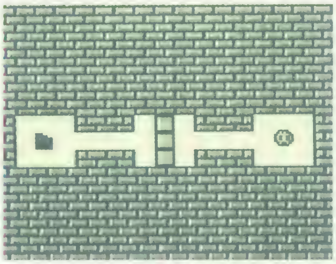
パズルにちょうせん

こんな面がキミを待ってる!

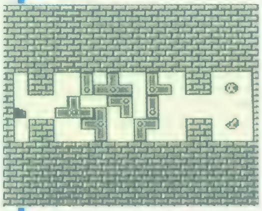
ここで"パズルにちょうせん"モードの代表的なフロアを、難易度別に公開だ。難易度1つに10フロア、全30面がキミを待ってるゾ!!

やさしい

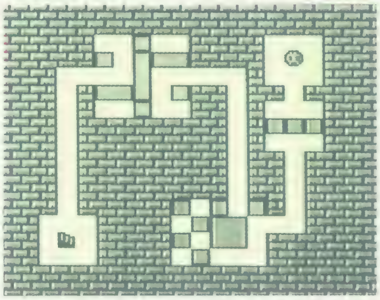
まずは小手調べ。障害物に慣れる意味でいろいろと用意されている。でも、甘くみると、命とりになるぞ!!



基本の基本といった感じのフロアだね。これなら楽勝!!



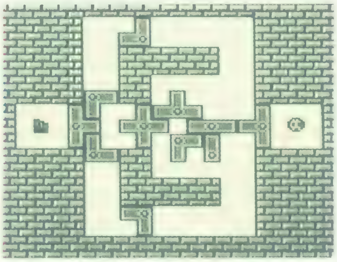
キャラを2人使わないと脱出できないのだ



石がけっこうクセモノなんだ

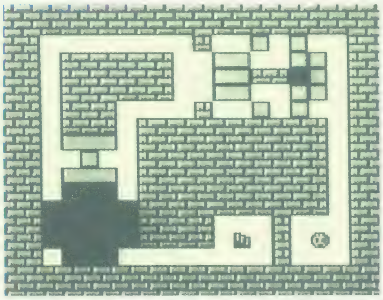
ふつう

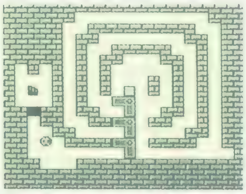
中級者向け。けっこう手間どったりするかも。じっくり考えてね。



しるりんドアが左回り!!

最初にだいたいの動かし方を考えないと苦しいネ

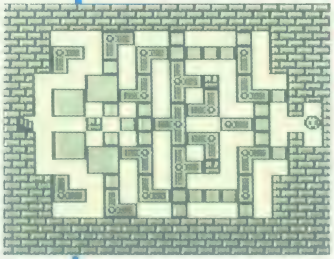




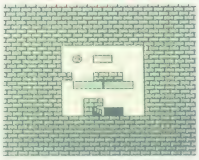
通称"かたつむり面"。左の穴まで石を運んで行くんだ

むずかしい

とにかく「むずかしい」の一言につきる。お手上げする人続出!



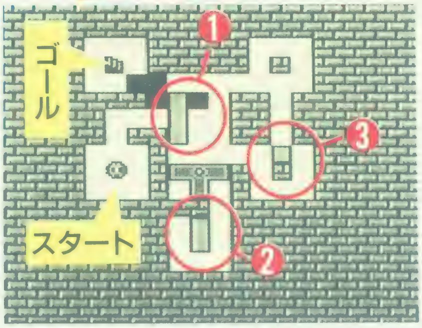
もう、かってにしてくれ!!



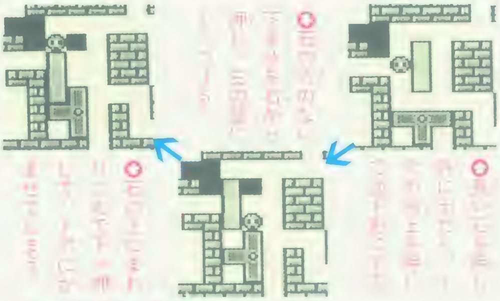
簡単そうに見えるけど、実はとっても難しい。試してみる?

実際に迷路を抜けてみよう

では、いったいどのように障害物を動かすのか、ここで紹介しよう。だいたいの雰囲気がわかってもらえるだろう。

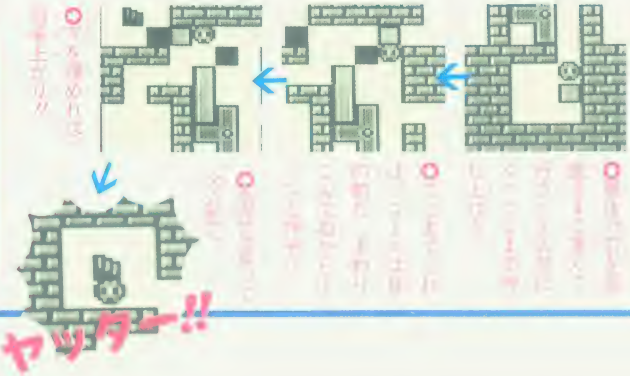


1 長い石を始末する



2 中長め石で穴を埋める

3 小さい石で仕上げだ!!



 CATLUS LTD

艦隊を指揮して敵戦艦を叩け!

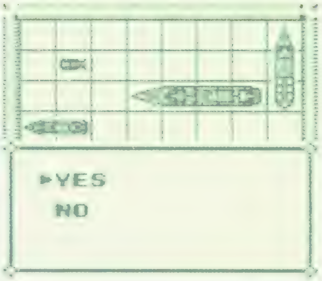
海戦ゲーム(仮称)

512K
パスワード
シミュレーション

発売日未定　ユース　価格未定

対戦可能なRPG風シミュレーション

ゲームのもとになっているのは昔あったレーダー作戦ゲーム。内容はお互いに配置した軍艦の場所をレーダーを使って索敵し、攻撃して全滅させるというもの。ゲームボーイ版はさらに実在する武器が各種の攻撃用アイテムとして登場したり、1人用ゲームが128面もあったり、続きはパスワードでできたりと、大幅にパワーアップしているんだ。



艦隊配置完了　激しい戦いが始まる

負けてもちゃんとパスワードがでるよ

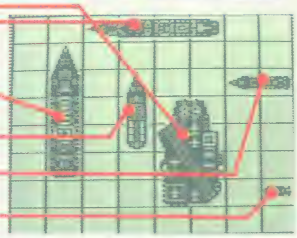
2人で違うレベルの戦いもできるのだ

艦隊は成長していく

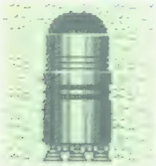
ステージをクリアしていくと艦隊のレベルが上がって使える船の種類とアイテムが増える。

最初は戦艦と駆逐艦と潜水艦しか使えないが、レベルがあがり先の面へいけば空母のような強力な船も使えるようになり戦闘もグッと迫力を増すぞ!

指揮を待つ6種類の艦船



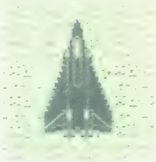
数々の攻撃用アイテム


ハープーン

いっぺんに5カ所を攻撃できるぞ

最強の攻撃アイテム　空母が持つ

F-14トムキャット



シースパロー

巡洋艦の使える攻撃アイテムだ

実際にゲームをプレイ

1 プレイヤー決定

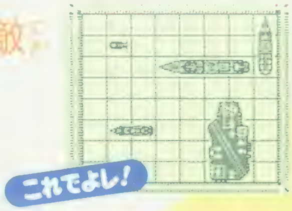
プレイする人数をきめよう。1人でコンピュータと戦うか、友達と戦うかはキミしだい。

今回はステージ12。自分の艦隊のレベルは5だ。どんな敵が待っているのか!?

2 艦隊配置

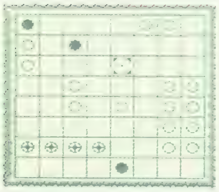
与えられた戦艦をマップ上に配置。慎重に考えて配置しないと後で痛い目に会うぞ。

とりあえず艦隊を配置　敵の艦隊はいったいどういう風に配置してるのだろう



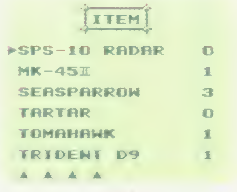
3 索敵

レーダーを使って敵の位置を割りだせ。スーパーレーダーなら索敵範囲も広がるぞ。


○は弾の当たった場所　●はハズレだ　○に十字は沈没した敵だ

4 攻撃

索敵で反応のでた場所にすかさず攻撃。強力なアイテムで一気に敵の息の根を止めろ。

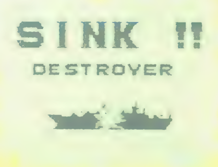


いよいよ攻撃のときがきた　今度はどのアイテムで敵を狙ってやろうかしら!?

5 攻撃結果

攻撃の成否はアニメーションを使って表示される。敵艦が沈没するのは気持ちいいぞ。

飛んでいくミサイル　ちゃんと当たれよっ!



見事に敵のDESTROYER(駆逐艦)を撃沈したぞ　船は沈んでいくんだ

6 勝敗

敵を全滅させればキミの勝利。最後のステージを目指せ。

負けてしまったキミは甲板清掃からやりなおしだ　キビシーっ!

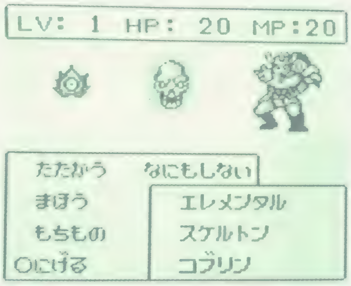
メッセージ文章中心の本格派RPG

SELECTION 選ばれし者

発売日未定　ケムコ　価格未定

王子は聖なる剣を求めて…

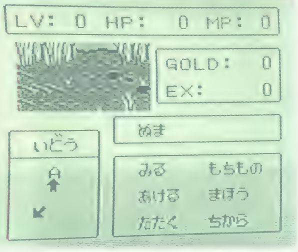
グラフィックよりもメッセージ文章に重点を置き、奥の深いストーリー性を狙ったゲームブック的RPGの登場だ。『TA・MA・GO』から上のようにタイトルが変更されゲームのストーリーも固まってきた。ある日王は城の地下に隠された封印を見つけ解いてしまう。それからというもの王は暴政をしくようになり、国は荒れはてた。そんなとき、王の世継ぎが生まれた。彼の左腕には剣の形のアザがあった。彼こそが聖なる剣に選ばれし救世主だったのである。



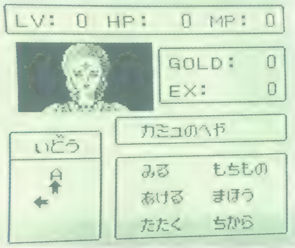
SELECTIONの世界はこんなかんじ

ゲームの世界は大きく分けて5つの領域からなっている。森、教会、墓地、井戸、滝、洞くつ、泉、塔、城…。結構広そうだ。

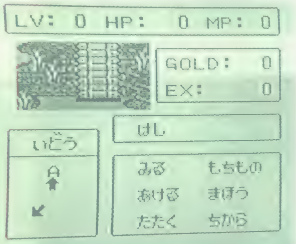
1	第1領域	森
2	第2領域	マーテル
3	第3領域	カシス
4	第4領域	カミュ
5	第5領域	城



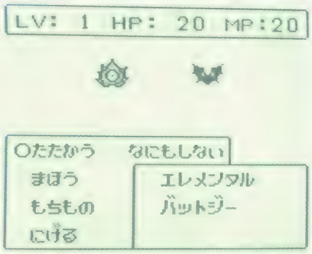
○見てのとおり画面構成はわかりやすく、とても見やすい



○LV HP MP GOLD EX



○左上がグラフィック。単色なのがかえってそれっぽいね

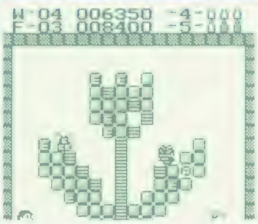


極限の先取り　超新作情報!!

エポック社の第1弾は『ウォーリア(仮称)』。敵を倒しながらエネルギーパックを集める全57部屋からなるアクションパズル。トンキンハウスからは、『ビーチバレー(仮称)』、セタからはパズル『ブロッカー(仮称)』。3ゲームとも対戦可能になる予定。

ウォーリア(仮称)

○石を落としたり飛ばしたりして敵を倒し、エネルギーハックを集める

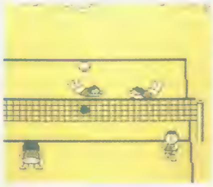


○Eがエネルギーハックだ!!

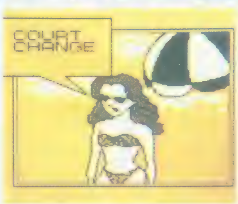
ブロッカー(仮称)

○ちょっと変わった思考型パズルゲームだ!!

ビーチバレー(仮称)



○通信ケーブルを使って2人対戦プレイが可能になるのだ　燃えそうだぜ



○ハイレグギャルが審判だ

©KEMCO・エポック社・TOKYO SHOSEKI・SETA

※画面は開発中のものです

GAME BOY 新作カレンダー

発売予定日	ゲーム名	メーカー名 予価
9月1日	倉庫番	ポニーキャニオン／3090円(込)
9月5日	ミッキーマウス	ケムコ／2980円(込)
9月中旬	モトクロス・マニアックス	コナミ／2900円(込)
9月21日	ハイパーロードランナー	バンダイ／2800円(込)
10月18日	ピンボール　66匹のワニ大行進	HAL研究所　2980円(込)
10月下旬	ドラキュラ伝説	コナミ／未定
10月未定	ビーチバレー(仮称)	トンキンハウス／未定
11月未定	パズルボーイ	アトラス／未定
12月10日	パチンコタイム	ココナッツジャパン／未定
12月未定	アスミッくんワールド(仮称)	アスミック／未定
12月未定	セレクション	ケムコ　未定
未定	F-1レース	任天堂／未定
未定	ゴルフ	任天堂／未定
未定	魔界塔士　SA・GA	スクウェア／未定
未定	デスボール(仮称)	ケムコ／未定
未定	ロックンチェイス	データイースト／未定
未定	海戦ゲーム(仮称)	ユース／未定
未定	五目ならべ(仮称)	トーワチキ／未定
未定	将棋(仮称)	セタ／未定
未定	バレーボール(仮称)	セタ／未定
未定	北斗の拳凄絶十番勝負(仮称)	東映動画／未定
未定	エクストラピンボール(仮称)	ジャレコ／未定
未定	ベースボールキッド(仮称)	ジャレコ／未定
未定	ブロッカー(仮称)	セタ／未定
未定	ウォーリア(仮称)	エポック社／未定

週間ファミマガヒットチャート
Hit Chart!

ますます充実する売上データとヒットチャート!! 今回からはさらに調査店舗を拡大して、全国68店舗のデパート・小売店のデータを集計。もちろん池袋・ビックカメラによるディスカウントショップランキングも毎週健在です!!

Weekly Data ウィークリーデータ

この週発売の新作

7/13(木) ② 新・燃えろ!!プロ野球
7/14(金) ㊶ 囲碁指南
7/14(金) ⑭ ドラゴンニンジャ
7/14(金) ⑥ ホワイトライオン伝説

夏休みのラッシュが始まったこの週、新作はあまり元気がない。『燃えプロ』はディスカウントで1位に収まったものの百貨店側で3位。ポイントも今ひとつの仕上り。SD『ファミ探』などが品切れでポイントを落とさなければランクはさらに低かったかも。

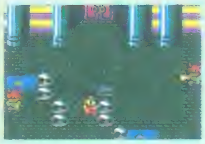
健闘を続けるRPG2作もそろそろ沈静化。品切れも起こり始めたようだが……。

Discount Shop Ranking ディスカウントショップランキング

1★新・燃えろ!!プロ野球
2↑ドラゴンスピリット
3 ファミコンジャンプ
4★ホワイトライオン伝説
5 チャイルズクエスト
6↓ファミリースタジアム'88
7↑クインティ
8↑スーパーマリオブラザーズ
9 ベースボールスター
10↑蒼き狼と白き牝鹿
11↑三国志
12 がんばれペナントレース!
13 激亀忍者伝
14 ウィザードリィII
15↑ファミコン名人戦
16 熱血高校ドッジボール部
17↑ロックマン2
18↓信長の野望
19↓スーパーチャイニーズ2
20↓スペースハリアー

7/10～7/16 ファミコン Famicom ベスト Best 20

前週	タイトル	データ	コメント	ポイント
前週2	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂/'88年10月23日発売/アクション/6500円	新作の勢いが弱く1位に返り咲き。安定したポイントを稼ぎ続ける	111
前週3	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン/'89年5月26日発売/RPG/5900円	1ポイント差で『燃えプロ』をおさえ2位。品切れの店もポツポツと	73
新登場	新・燃えろ!!プロ野球	ジャレコ/'89年7月13日発売/野球/6300円	前人気に比べ起爆力がイマひとつ。残念ながら3位に甘んじる結果に	72
前週5	チャイルズクエスト	ナムコ/'89年6月23日発売/RPG/5500円	やはり強いRPG。『貝獣物語』に続くヒット作へ	30
前週6	ロックマン2	カプコン/'88年12月24日発売/アクション/5800円	マニア層から低年齢層へとファンが広がり定番に	26
新登場	ホワイトライオン伝説	ケムコ/'89年7月14日発売/RPG/5900円		24
前週7	クインティ	ナムコ/'89年6月27日発売/アクション/4900円		24
前週1	スーパーディフォルメ SDガンダム2	バンダイ/'89年6月25日発売/シミュレーション/6800円		18
前週11	ベースボールスター	SNK/'89年5月29日発売/野球/5900円		17
前週10	ファミコンジャンプ	バンダイ/'89年2月25日発売/RPG/6500円		16
前週13	ドラゴンクエストIII	エニックス/'88年2月10日発売/RPG/5900円		16
前週9	スーパーマリオブラザーズ	任天堂/'85年9月13日発売/アクション/4900円		16
前週19	がんばれペナントレース!	コナミ/'89年2月28日発売/野球/5900円		12
新登場	ドラゴンニンジャ	ナムコ/'89年7月14日発売/アクション/5800円		11
前週8	ファミリースタジアム'88	ナムコ/'88年12月20日発売/野球/4900円		10
前週17	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン/'89年4月25日発売/アクション/5900円		9
前週32	三国志	光栄/'88年10月31日発売/シミュレーション/9800円		9
前週4	ファミコン探偵倶楽部II後編	ⓓ任天堂/'89年6月30日発売/アドベンチャー/2600円(込)		9
前週41	じゃじゃ丸忍法帳	ジャレコ/'89年3月28日発売/RPG/5800円		8
前週12	ホームランナイター	データイースト/'89年3月31日発売/野球/5800円		8



今号の注目ポイントはなんといっても野球新作ラッシュ。いよいよ発売された『新・燃えろ!!プロ野球』は、フタを開けてみればやや苦戦気味。見た目の構図は変わったものの"新"という冠に、ユーザーの側は対価を見いだせなかったようだ。

一方でRPG勢のがんばりが続き、『チャイニーズ2』『チャイルズクエスト』の2作が、根強い人気を保っている。こちらを狙い受けるのは『MOTHER』なのだが、はたして?

NEW OPEN! 開店 新装

WEEKLY Famimaga

Weekly Data

この週発売の新作

- 7/18(火) ⑧ W・I・L・L・O・W
- 7/18(火) ㊷ 必殺道場破り
- 7/21(金) ① 究極ハリキリスタジアム平成元年版
- 7/21(金) ④ ケルナグール
- 7/21(金) ⑳ 全米プロバスケット
- 7/21(金) ⑭ ファリア

6本の新作の中で残念ながら『必殺道場破り』のみがランク外。『W・I・L・L・O・W』『ホワイトライオン伝説』は通信簿評価もそれなりで、今後のふんばりが期待できるかも。『ハリスタ』は即日完売状態で、まだまだ欲しいユーザーが多いようだ。『SD2』とともに品不足に拍車がかかる。

Discount Shop Ranking

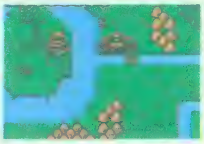
1. ★究極ハリキリスタジアム・平成元年版
2. ★ケルナグール
3. ⬆スーパーマリオブラザーズ3
4. ドラゴンスピリット
5. ファミコンジャンプ
6. ★W・I・L・L・O・W
7. ⬇新・燃えろ!!プロ野球
8. クインティ
9. ⬆激亀忍者伝
10. がんばれペナントレース!
11. ⬆じゃじゃ丸忍法帳
12. ⬇チャイルズクエスト
13. ⬆ロックマン2
14. ウィザードリィII
15. 熱血高校ドッジボール部
16. ⬆桃太郎電鉄
17. ⬇ファミリースタジアム'88
18. ⬆ウィザードリィ
19. ⬆ドラゴンクエストIII
20. ⬇三国志

※ウィークリーデータ中、円内の数字は発売週の売り上げ順位です。またディスカウントショップランキング中★は新作、⬆⬇はランクの激しい動きのあったものです

7/17〜7/23 Famicom Best 20

1 初登場 究極ハリキリスタジアム・平成元年版 523
タイトー／'89年7月21日発売／野球／6800円
完売御礼での堂々第1位。買えなかったコも多く、まだのびそうだ

2 前週1 スーパーマリオブラザーズ3 103
任天堂／'88年10月23日発売／アクション／6500円
順調に3ケタポイントの稼ぎ頭。いよいよ『マリオ4』も発売される



3 前週2 スーパーチャイニーズ2 83
カルチャーブレーン／'89年5月26日発売／RPG／5900円
『マリオ』と共に相変わらずの売れぶり。上位を保ち続けているのだ

4 初登場 ケルナグール 50
ナムコ／'89年7月21日発売／アクション／4900円
カンフーのノリがウケて4位。格闘モノは強い!

5 前週3 新・燃えろ!!プロ野球 38
ジャレコ／'89年7月13日発売／野球／6300円
『ハリスタ』に押されランクダウンしてしまったが

6 前週5 ロックマン2 28
カプコン／'88年12月24日発売
アクション／5800円

7 前週4 チャイルズクエスト 27
ナムコ／'89年6月23日発売
RPG／5500円

8 初登場 W・I・L・L・O・W 27
カプコン／'89年7月18日発売
アクションRPG／5900円

9 前週15 ファミリースタジアム'88 25
ナムコ／'88年12月20日発売
野球／4900円

10 前週7 クインティ 24
ナムコ／'89年6月27日発売
アクション／4900円

11 前週12 スーパーマリオブラザーズ 21
任天堂
'85年9月13日発売
アクション／4900円

12 前週19 じゃじゃ丸忍法帳 17
ジャレコ
'89年3月28日発売
RPG／5800円

13 前週11 ドラゴンクエストIII 14
エニックス
'88年2月10日発売
RPG／5900円

14 初登場 ファリア 14
ハイスコアメディアワーク
'89年7月21日発売
アクションRPG／6200円

15 前週25 ドラゴンスピリット 13
ナムコ
'89年4月14日発売
シューティング／5200円

16 前週10 ファミコンジャンプ 13
バンダイ
'89年2月25日発売
RPG／6500円

17 前週14 ドラゴンニンジャ 12
ナムコ
'89年7月14日発売
アクション／5800円

18 前週38 ドラゴンバスターII 11
ナムコ
'89年4月27日発売
アクション／5200円

19 前週32 がんばれゴエモン2 10
コナミ
'89年1月4日発売
アクション／5500円

20 初登場 全米プロバスケット 10
ビック東海
'89年7月21日発売
スポーツ／5800円

野球ラッシュ・第2弾はタイトーの『究極ハリキリスタジアム平成元年版』。こちらは523ポイントと、ぶっちぎりの大ガンバリを見せてくれた。『燃えプロ』と比べると明暗クッキリといった感じだ。2位・3位と『マリオ』『チャイニーズ』とスーパー2本が続き、あいかわらずの人気ぶり。次号ではついに大御所『ファミスタ』と『MOTHER』の登場で、ランキングに大きな変動があるのは必至。心ならずともワクワクしちゃうよね。

Reader's Ranking '89

リーダーズ

ゲーム通信簿ランキング

'89年度ゲーム通信簿ベスト10

1	ファイナルファンタジーII	26.43	6	半熟英雄	23.40
2	SDガンダム2	24.59	7	忍者龍剣伝	23.34
3	がんばれゴエモン2	24.15	8	ジーザス	23.25
4	ロックマン2	23.86	9	グラディウスII	23.24
5	ファミコン探偵倶楽部II後編	23.42	9	ファミリースタジアム'88	23.24

今回は目玉になるゲームもなく、全体に低調気味の通信簿。コメントを選ぶのにもひと苦労といった感じだった。ユーザー側からすると、買ったゲームについては20ポイントぐらいの評価が欲しいところなのだろうけれど、今回の6本はやや役不足気味といった感じだろうか。おとなしく収まった感は〝オリジナリティ〟の評価に表われている。

「囲碁指南」は、ジャンル自体が特殊なので評価が低めなのはいたしかたないところだが、他の5本はとりあえず平均点といった感じだ。

「燃えプロ」「道場破り」の2本のポイント低下を招いているのが〝買い得〟〝操作性〟。〝買い得〟が3ポイント未満というのは、「高い」という判断だし、共にアクション性の高いゲームなのに〝操作性〟が低いのは落第気味。しかし、燃えプロのナナメ構図の試みは評判がよかったようだ。

7月14日発売 ドラゴンニンジャ

ナムコ／アクション／5800円

データイーストの業務用が元。バリバリのアクションゲーム。★**最後の敵がすごく弱かった**(大阪／中野正喜クン)**すっげ～楽しい**(埼玉／藤原正己クン)★**はじめは難しそうに思ったが教えてもらうとカンタン**(奈良／高橋豊クン)

キャラクタ	音楽	買い得	総合
3.65	3.43	3.33	20.89
操作性	**熱中度**	**オリジナリティ**	
3.56	3.62	3.30	(36位)

7月14日発売 ホワイトライオン伝説

ケムコ／RPG／5900円

同名映画をベースにしたRPG。経験値がないのが特徴。★**まあまあ楽しめた。話のテンポがよく進行はよいのだが、1日で終わってしまった。後半は戦闘が面倒**(大分／戸森宣昭クン)★**経験値がないのはよかった**(東京／壱岐実クン)

キャラクタ	音楽	買い得	総合
3.47	3.33	3.09	19.94
操作性	**熱中度**	**オリジナリティ**	
3.31	3.47	3.27	(60位)

7月14日発売 囲碁指南

ヘクト／囲碁／5800円

囲碁のゲームというよりは、これから囲碁を覚えて行きたい、強くなりたいという人への棋譜集テキスト。例題にそって石の置き方を考えていくことで採点をしてくれたり、名対戦の棋譜が収録されたりしている。

キャラクタ	音楽	買い得	総合
2.50	2.53	2.58	15.98
操作性	**熱中度**	**オリジナリティ**	
2.83	2.84	2.70	(107位)

7月13日発売 新・燃えろ!!プロ野球

ジャレコ／野球／6300円

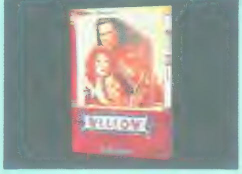
おなじみのシリーズ。今回はナナメの構図がウリだ。。★**ドアップの画面がきれい**(東京／村田源治クン)★**最初やりにくいがなれればおもしろい**(大阪／谷浦聡クン)★**打てねえぞ！なんちゅーアングルしとんじゃ**(千葉／安藤充謙クン)

キャラクタ	音楽	買い得	総合
3.34	3.28	2.92	19.55
操作性	**熱中度**	**オリジナリティ**	
3.10	3.47	3.44	(55位)

7月18日発売 W・I・L・L・O・W

カプコン／アクションRPG／5900円

同名映画をベースにしたゲーム。『ゼルダ』と動きは似ている。★**最初なんだかよくわからなくてすぐ死んでしまった。**(東京　竹田光伸クン)★**すごい楽しかった**(神奈川　山本竜クン)★**グラフィックがきれいでよい**(滋賀／田中佳伸クン)



キャラクタ	音楽	買い得	総合
3.70	3.57	3.30	20.96
操作性	**熱中度**	**オリジナリティ**	
3.48	3.58	3.33	(84位)

7月18日発売 必殺道場破り

シグマ商事／アクション／6500円

さまざまな格闘技の技を使いながら、あちこちの道場を自分の陣に収めてしまうアクションゲーム。戦闘はいわゆる格闘・カンフーものといった感じ。各キャラの使う格闘技に個性があり、生半可なことでは倒せないのがミソ。

キャラクタ	音楽	買い得	総合
3.13	3.12	2.81	18.25
操作性	**熱中度**	**オリジナリティ**	
2.99	3.12	3.06	(70位)

※順位は'88年12月以降に発売のゲーム109本についてのものです

みんなからのハガキを募集中！

「週間ファミマガヒットチャート！」では、読者のみなさんからのハガキを募集中です。

●再出荷調査リクエスト

ど～してもあのゲームが欲しいけれど売っていない！という悩みをお持ちの方、あのゲームは行列しなくても買えるの？と考えこんでる方、「ヒットチャート」ではそれを直撃取材！　他にも知りたいゲーム情況、コーナーへの感想などどしどしお寄せ下さい。

●ゲーム通信簿〈備考欄〉

ゲームを実際に遊んでみて、思ったこと、感じたことをハガキに書いて送って下さい。対象になるゲームは、No16掲載分なら

- パーフェクトボウリング
- ファリア
- ケルナグール
- 美味しんぼ
- ファミスタ'89開幕版!!
- MOTHER
- 全米プロバスケット
- 究極ハリキリスタジアム平成元年版
- スプラッターハウス

の9本。採用者にはファミマガ特製のテレホンカードをさしあげます。どんどん送って下さいね！　早ければ早いほどいいゾ!!　メーカーもウッとうなっちゃうような、キミ達の率直な意見を「ヒットチャート」では待ってます。

宛先➡〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM ファミマガ「ヒットチャート」係

WEEKLY Famimaga Hit Chart!

週間ファミマガヒットチャート!

Reader's Request Best 20

リーダーズ 買いたいゲーム 出て欲しいゲーム リクエスト ベスト

発売日がいよいよ発表された『ドラクエIV』だったが、支持率はあまり変わらずのまま。他にも特に際立った動きがなく、「買いたい」「出て欲しい」ともに静かな今回のチャートだ。今後は「ドラクエIV」の高めの価格が、どのように評価されるかが注目される。

前人気のほうは野球ゲームが一段落。その分、『ドラゴンボール3』に支持が集まってきた。特報記事が掲載されたことも影響あるとは思われるが、秋の注目ゲームはこれで決まりという感じになってきた。

今号で全体に順位アップしたゲームはポイントが上がったというよりは上位陣が発売されてしまったため。唯一ハドソンの『ワタル』、テクモの『忍者龍剣伝2』が1ポイント程度をのばしたぐらいの動きだった。

8月4日以降に発売される 買いたいゲーム ベスト20

前回順位	今回順位	ゲーム名	メーカー名	%
1	1	ドラゴンクエストIV	エニックス	44.1
3	2	ドラゴンボール3	バンダイ	24.2
5	3	キャプテン翼2	テクモ	9.1
9	4	イースII	ビクター音楽産業	4.3
8	5	北斗の拳3	東映動画	3.9
19	6	忍者龍剣伝2	テクモ	3.8
6	7	ツインビー3	コナミ	3.7
16	8	魔神英雄伝ワタル・外伝	ハドソン	3.5
10	9	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	2.9
—	10	燃える!!お兄さん	東宝	2.8
11	11	コズミックウォーズ	コナミ	2.7
15	12	激闘プロレス!!	テクモ	2.3
13	13	甲子園	ケイ・アミューズメントリース	2.1
16	13	名門!第三野球部	バンダイ	2.1
20	15	ヘラクレスの栄光II	データイースト	1.9
11	16	双截龍II	テクノスジャパン	1.8
25	17	究極タイガー	CBS・ソニーグループ	1.7
20	17	飛龍の拳III	カルチャーブレーン	1.7
18	19	ドカベン(仮称)	カプコン	1.6
13	20	レーサーミニ四駆	コナミ	1.5

人気急上昇の「ドラゴンボール3」はどこまで率をのばすか

出て欲しいゲーム ベスト20

順位	ゲーム名	%
1	大魔界村(業)(メ)	16.0
2	ワルキューレの伝説(業)	4.6
3	天外魔境Ⓟ	3.3
4	R-TYPE(業)(パ)(セ)Ⓟ	2.7
5	カトちゃんケンちゃんⓅ	2.6
6	イースIII(パ)	2.0
6	ファンタシースターII(メ)	2.0
8	ウイングマン(パ)	1.7
8	水滸伝(パ)	1.7
10	ファンタシースター(セ)	1.5
11	ソンソンIIⓅ	1.2
12	ソーサリアン(パ)	1.1
13	オーダイン(業)	1.0
13	獣王記(業)(メ)	1.0
13	スーパー大戦略(パ)(メ)	1.0
13	ランボーIII(メ)	1.0
13	ワンダーモモ(業)Ⓟ	1.0
18	パワーリーグⓅ	0.9
19	ウィザードリィIV(パ)	0.8
19	アウトラン(業)(パ)(セ)	0.8

※リーダーズランキング・リクエストは本誌No.14のアンケート1000通の集計結果です。表中(業)は業務用、(パ)はパソコン、(セ)はセガ、(メ)はメガドライブのゲームを示します

Data Watching

データウォッチング

今回の、「データウォッチング」は、数字から少し離れて、ちょっと気になるニュースのレポート。業界を揺るがすカモ!? と言われていた、ナムコVS任天堂の契約問題に、ようやくケリがついた。気にしていたキミも、そんなことは初耳というキミも、とりあえず読んでみれば、どれくらいの話はわかるだろう。

ナムコ製ファミコンゲームの行方

あちこちの雑誌で騒がれていた〝ナムコと任天堂の微妙な関係〟。不安な思いや憶測に胸を痛めていたキミに、ファミマガが最終決定をレポートしよう。

結論をカンタンに言ってしまえば

〝今までと変わりなし!〟

というコトだ。8月1日付で任天堂との契約を更改し、「ソフト販売を継続する」と、公式に7月25日、発表がナムコよりあった。

もちろん細かい部分では、今まで1年間に新作を何本でも発売できていた状態から、本数制限がある程度の形でつくようになった——というふうな推測はできるが(ナムコ側では、以前より厳しい内容に変わったとコメントしている)、実際に買う側からすれば、今後もファミコンでナムコのゲームが遊べることには変わりはないわけだ。大騒ぎしたわりには…という感じで、さしずめ大山鳴動して鼠一匹といったふう。ドギマギしていた人たち、ご苦労さまでした。

むしろユーザー側として気になったのが、ナムコの中村雅哉社長のコメントで、任天堂との仲が解決したことで考えられる〝ゲームボーイ〟〝スーパーファミコン〟への参入も「可能性はある」とひとこと。ファミコン新作の本数が減少する分、他の機種への動きが考えられるわけで、〝PCエンジン〟〝メガドライブ〟への動きも気になる。

また、「自社製家庭用ゲーム機の計画も進めている」というひとことも聞き逃せない。〝計画〟だけに、詳細は不明だが、実現すればまた新たな波が、テレビゲームに加わることになる。

なにはともあれ、丸く収まってメデタシメデタシ。契約を更改した理由の中に「ユーザーからの要望」とのコトバも出て、やっぱりよく考えてくれてる!と感激なのでした。

©Nintendo・カルチャーブレーン・JALECO・タイトー・バードスタジオ/集英社/フジテレビ/東映動画/バンダイ

超新作ゲーム大作戦

先取り

ディープダンジョンIV……118
スーパーラグビー……120
I LOVE ソフトボール……120
スーパースター
プロレスリング……121
V'BALL……121
井崎修五郎の競馬必勝学……122
道……122
寺尾のどすこい大相撲……123
かっとび!童児……123
超新作 究極!の先取り……123
有名人ゲームを斬る……124
ウチのが1ばん……125

新たなストーリーで続編が再び!!

ディープダンジョンIV 黒の妖術師

発売日未定
アスミック
価格未定
●カセット
ロールプレイング
画面は開発中のものです

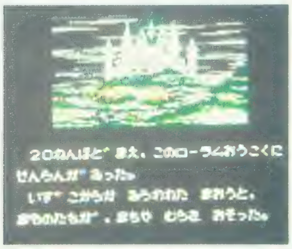
父の仇を打て!!

前作から約1年。3Dダンジョン RPGのシリーズ第4弾「ディープダンジョンIV」が姿を現した。

時代は中世。剣と魔法が支配している世界が舞台になっている。主人公の父は、かつて魔王から王国を救ったことのある3英雄の1人だった。

しかし、ある日その父がサイマーと名乗る魔王によって殺されてしまう。主人公は父の仇を打つため、そして、再び危機に見舞われた王国を救うために冒険の旅に出た。

今回のストーリーは前作とのつながりは無いが、ゲームシステムやダンジョンの雰囲気など、ディープダンジョンらしさはそのまま受け継がれている。



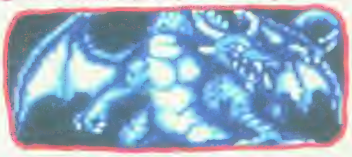
○オープニング画面。ローラム王国で起こった出来事の数々を説明

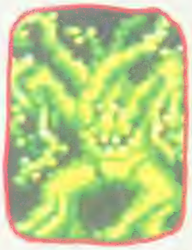
○ローラム王国のイメージイラスト。幻想的である

登場モンスター

ダンジョンの中で敵に遭遇すると戦闘シーンに入るわけだが、敵モンスターの出現の仕方がシンプルになった。ここで登場する敵モンスターの数は約70種類。グラフィックがキレイになって、モンスターたちも雰囲気たっぷり。

○戦闘画面。戦うか、逃げるか!?

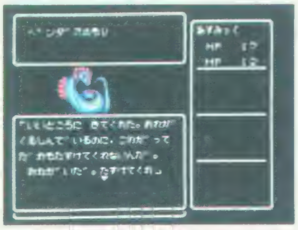

○コヌクの山で番人をしている竜なのだ


○ひとくいぐさ。強そうに見えるけど

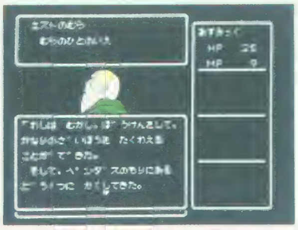
仲間を捜し出せ

主人公の目的は、魔王サイマーを倒し、ローラム王国に平和を取り戻すことにある。しかし、最初の内は1人で戦っていかなければならない。でも、1人で戦うというのはちょっと心細い。いっしょに戦ってくれる仲間は、ゲーム中にサブストーリーとして設定されている様々なクエストをクリアすると情報を得られ、見つけることができるぞ。

クエストにはどのようなものがあるかというと、傷ついた竜を助けたり、村長の娘を救うため薬草を取りに行ったり、流行病の原因である竜の呪いを解きに行ったりなどがある。

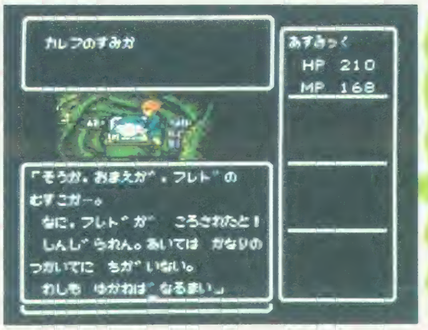


○いくら竜とはいえ傷を負った生き物を邪険にはできないよな



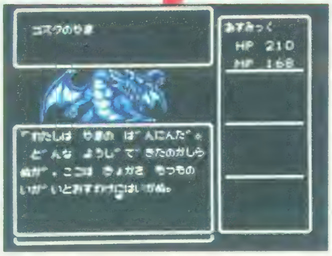
○この老人から宝探しを頼まれたけど、どうしたものか

仲間を1人見つけた

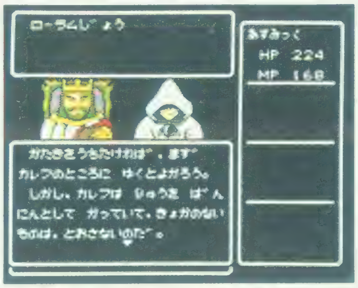


○1人目の仲間カレフを見つけることができた [illegible]

番人の竜が登場!!



○許可という[illegible]を[illegible]誰の許可[illegible]を得れば[illegible]んだ!?

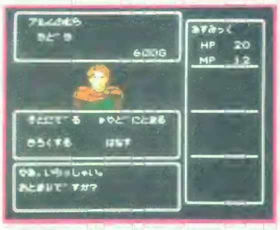


○王様からありがたい情報を入手できたぞ

3Dダンジョン

このシリーズの特徴でもある3Dダンジョンは健在。地下ダンジョンだけではなく、キレイな木々が生え並ぶ森、ゴツゴツした岩ばかりの山など、目を楽しませてくれる。

その他、ちょっとウレシイ新システムも導入されている。



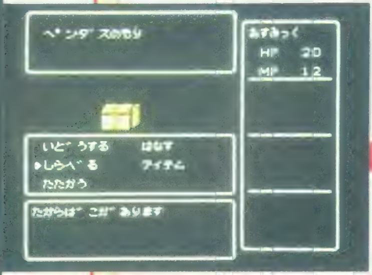
○宿屋ではこれまでの状態をセーブすることもできる

宿屋

○INNのマークはお馴染みの宿屋である 疲れた時は寝るのが一番だよね

○木でできた家が建ち並んでいる村だ

宝箱を発見!



○この宝箱は何かのワナかもしれない 注意して開けよう

○財宝の洞くつ。この中にものスゴい宝物が隠されているという話だ

○いまにも山賊でも出てきそうなコスクの山 閑散とした風景だ

○樹木がキレイに生え並んでいる この道はどこへいくのだろう

●新システムとは!?

さて、前でも少し触れた新システムだが、これは、自分が歩きまわったトコロを自動的に記録するオートマッピングシステムというモノ。これがあればマッピングする手間も省けるし、まだ行ってない場所も一目瞭然。ゲームの行き詰まりもこれで解消!?

画面の見方

○これが[illegible]上部が[illegible]

 ©ハミングバードソフト アスミック

ファミコン初のラグビーゲームだ

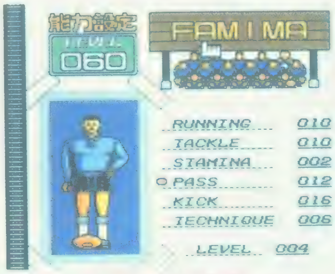
スーパーラグビー

90年1月中旬発売予定
T.S.S.
5900円(消費税別)
●カセット
スポーツ
画面は開発中のものです

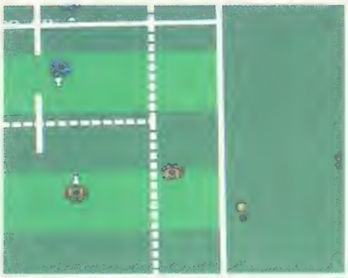
新規参入メーカー第1弾ソフトはラグビーゲームだ!! リーグ戦、練習試合、VSと3つのモードでプレイすることができる。チームには、走力、キック力、タックルの強さなど、6つのパラメータがあって、それぞれにポイントを振り分け自分の好みのチームを作ることができる。

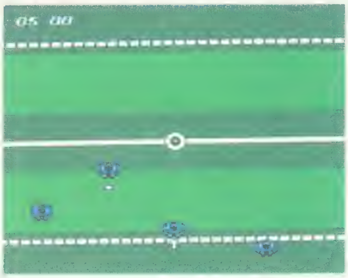
リーグ戦では、個性の異なる5チームが登場。勝つごとにポイントをもらえ、チームの能力を上げていくことができるぞ。走る、パス、キック、タックルといったプレイを駆使してトライを目指そう。もちろん、ラインアウトやスクラム(連打で勝負!)などもあり、白熱するぞ。

○優勝すると最強のチームと対戦できる



○チームの特徴と名前を設定しよう


○キックを有効に使って陣地をかせげ!!


○キックオフ ↑印の選手を操作する

ゴールキック
○ゴールキックは3Dで行うんだ

○パスをまわしてゴールへ パスする相手は選択することができる

タックル

○ナイスタックル! 一気に反撃だ

○自分より前のプレイヤーにパスするとスクラムに A/Bボタンを連打!

青春するのは男の子だけじゃない

I LOVE ソフトボール

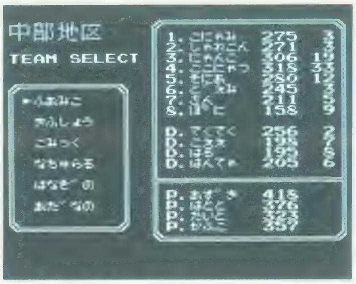
12月発売予定
ココナッツジャパン
6500円(消費税別)
●カセット
ソフトボール
画面は開発中のものです

花も恥じらう女の子たちがカツヤクするソフトボールゲームの続報だ。

関東、東北、中部など、10ある地区の好きな場所を選び、その地区予選を勝ち抜き、あこがれの全国大会での優勝を目指すというモノ。

ゲーム中に登場するチーム数は全部で60以上。試合はソフトボールのルールに準じて行われるので、試合も7回までしかないし、出塁した後リードをとることができないなど、野球とは違った楽しみ方ができそう。他にも、プロ野球チームの名前でソフトボールができるなんてモードも入っているぞ。

○試合画面 優勝を狙ってガンバレっ!



○好きな地区を選んでスタートしよう!!

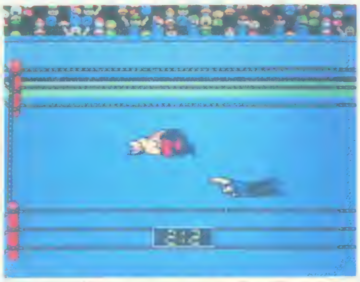
○プロ野球チーム……選手は女の子だけど、名前が……ねっ

○フレーヤーの動作が女の子 女の子していて初々しいのだ♡

プロレスの醍醐味が盛りだくさん

スーパースター プロレスリング

発売日未定
ポニーキャニオン
価格未定
●カセット
プロレス
画面は開発中のものです



○ボタン連打でフォールを切り抜けろ!!

○5分1本勝負のシングルマッチ開始!!

最近人気のプロレスゲーム。さっそく続報をお送りしよう。

このゲームは、12人のレスラーの中から好きなキャラクタを選んで遊ぶことができる。モードは全部で4種類。シングルマッチとタッグマッチ、それぞれコンピュータか2Pで対戦が可能だ。シングルマッチではJWAとSWAのダブルタイトルを獲得することが目的。タッグマッチでは、6チームのリーグ戦を行い、3回戦の内得点の一番高いチームが優勝するというモノ。

個性豊かな出場レスラーたちは、それぞれ必殺技を持っており、技の掛け合いなどが面白そうである。

場外乱闘

ビーチのワールドチャンプになれ

U.S.CHAMPIONSHIP V'BALL

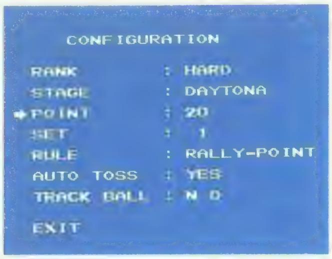
11月発売予定
テクノスジャパン
5900円(消費税別)
●カセット
スポーツ
画面は開発中のものです

夏といえばビーチバレー。このビーチバレーを扱ったゲーム『V'BALL』の詳しい情報を続報として紹介しよう。

自分が操作するプレイヤーは男のチーム4組の中から選ぶことができる。それぞれスパイクの威力や、素早さなどが予め設定されている。

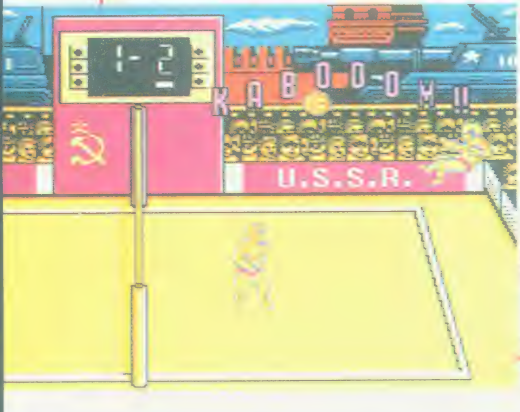
戦いを繰り広げるステージはデイトナ、シカゴなど10カ所。これを勝ち進むと謎のチームが2組登場、このチームを倒してワールドチャンピオンになるのだ。

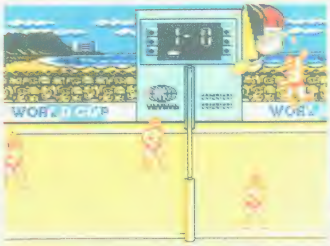
また、セット数、難易度、得点方式などのルール設定も自由に行えるようになっている。拡張端子付きのジョイスティックを使えば、最高4人プレイも可能だ。



○このゲームは、トラックボールにも対応。ルール設定はこのようにね

第1戦デイトナ



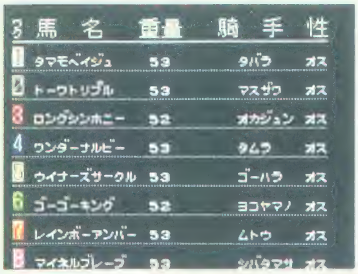


© PONY CANYON／Nichibutsu・TECHNOS JAPAN CORP.

レースのない日はこれで決まりだ

井崎修五郎の競馬必勝学

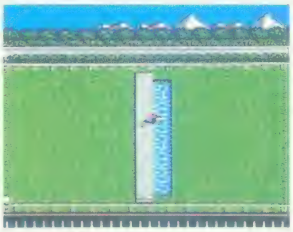
発売日未定
イマジニア
価格未定
●カセット
シミュレーション
画面は開発中のものです



●出走する馬や騎手はすべて実名で登場

●オッズを見て、配当の歩合をチェック

●馬がいっせいにスタート――3・4だ、いけいけ、がんばれ〜



●各競馬場の特色があちこちに生かされているぞ

競馬マニアにはたまらなくリアルな競馬シミュレーションゲームが発売される。

ゲーム中で、開催されるレースは、関東、関西と分かれていて、各132。天皇賞や有馬記念もある。キミは、新聞やオッズなどの情報を参考にして、当たり馬券を狙うのだ。レースが始まったら、後は見てるだけでOK。レース中には落馬や接触などのハプニングもあり、まさに本格的。出走する馬や騎手、またその成績も実際のモノを使用している。ゲーム監修は、競馬評論家の井崎修五郎氏だからデータの正確さは信頼できるゾ。

宇宙の真理を悟り、魔王を倒せ!!

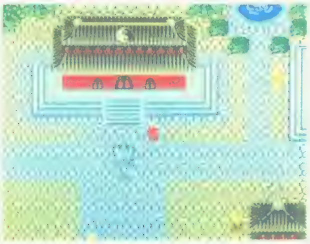
道(タオ) ～TAO～

12月発売予定
バップ
価格未定
●カセット
ロールプレイング
画面は開発中のものです

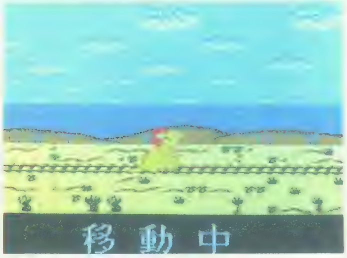
世紀末の世界を舞台にしたRPG「道」の続報だ。

人々は神にすがり、宗教の繁栄が頂点を極めていた頃、大寺院で最高の宝とされる経典が何者かに奪われた。キミは経典を取り戻すために旅立った。そして魔物を倒しながら世界各地を旅していくにつれ、秘められた謎に迫る真実を知るコトになる……。

このゲームは戦闘時にはアクション性を取り入れており、ボタンの連打やアイテムの使用が戦闘の鍵を握ってくる。シナリオは謎解きの要素が強く、数々の予言や伝説によって構成されているとのコトで、ストーリーも期待できそう。普通のファンタジーRPGに飽きた人にオススメ。

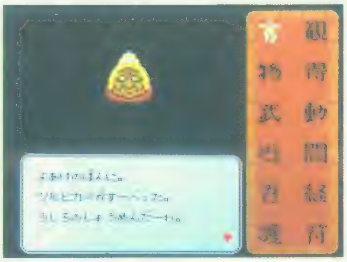


●ゲームスタート地点。ここは主人公が生まれ育った場所だ



●都市から都市への移動は恐竜に乗って行こう。とってもメルヘンチック

●リッパな寺院がある町。右手にある駅に行くと恐竜に乗ることができる



●老婆が語る謎のわらべ歌。このわらべ歌に隠された秘密とはいったい!?

●戦闘シーンは連射が決め手。撃て撃て撃て!!

Ⓐボタン連打

●敵が現れた どうするか 逃げるか?

●気味の悪い場所に来てしまったぞ

©IMAGINEER・バップ

楽しさイッパイの相撲ゲームだ!!

寺尾のどすこい大相撲

11月発売予定
ジャレコ
価格未定
●カセット
スポーツ
画面は開発中のものです

○力士たちの得意技も自由に選択できる

○対戦モード。好きな各部屋を選べるぞ

これぞ国技だ!!

○行司の「ハッケヨイ」や「ノコッタ、ノコッタ」は音声合成だよん

○こうして力士がフィールドを歩く。敵と遭遇すると取り組み画面になる

ジャレコから、人気力士の寺尾が主人公の相撲ゲームが発売されるゾ。

ゲームモードは、昇進、日本一周、対戦の３つ。まずは昇進モード。プレイヤーは、相手力士を倒して得られるポイントで、主人公を強くしていき、栄光の横綱に成り上がるのだ。次に日本一周モードは、業界初!?の相撲ＲＰＧ。現れる敵力士を打ち負かしながら、マップ上を行き来して、悪者を撲滅するというモノだ。

また、友達と楽しめるのが対戦モード。４人対４人の勝ち抜き方式で、スリリングな展開の相撲を味わって欲しい。

カードタイプの野球ゲーム登場!

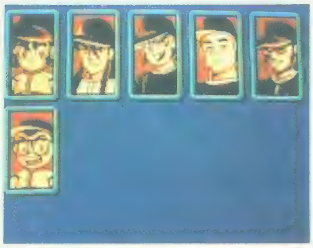
かっとび!童児

9月下旬発売予定
パック・イン・ビデオ
3500円(消費税別)
■ディスク
野球
画面は開発中のものです

○左はライバルの屋形也。さあ勝負だ!!

○[illegible]童児は忍者村の出身。野球が得意

○試合画面。アクション要素は無し。野球だけど頭で勝負だ!!


○勝負に勝つとライバルたちは、童児の味方になってくれるのだ

「月刊コロコロコミック」「小学五年生」に連載中の人気マンガが野球ゲームで登場。

童児の育ての親〝じっちゃん〟が影の軍団にさらわれてしまった。次々と現れる野球チームに勝ち抜いていき〝じっちゃん〟を取り戻すのだ。

これはカードタイプの野球ゲームで、味方と敵チームのカードを対戦させて数字を比べ判定するシステム。勝ったり特訓したりするコトによって、カードの数字が増えていく。また原作に登場するキャラクタや、忍術を使った魔球や秘打があり、これで戦法が大きく変わってくるゾ!

超新作 究極!の先取り

●エポック社から『大迷路(仮称)』がカセットで発売予定。これは8ステージある3D迷路を通り抜けるタイムを競うというゲーム。途中、敵が出現するとサブゲームに切り換わり、ジャンケンやカードゲームが楽しめる、といったモノになるらしい。

●新規参入メーカーのアスク講談社から『アーティス』が11月にディスクで発売予定。未来を舞台にしたSFアドベンチャーゲームになるとのコト。

●アイレムから予定されていた『魔獣都市ナーガ』の発売が無期延期になってしまった。

●ピクセルでは、シューティングゲームのコンストラクションができるツールソフトを開発中とのコト。発売は来年になるらしい。

●HAL研究所では、縦スクロールのシューティングゲームを開発中。タイトルとかはまだ決まっていないが、カセットで年末頃発売予定とのコト。

©JALECO・たかや健二　古沢一真　小学館

特集!! 有名人ゲームを斬る

最近、マンガのキャラクタを使ったゲーム以外に、有名人の名前が入ったゲームをチラホラ見るようになってきた。有名人ゲームとは!? その辺の詳しい内情にググッと迫ってみた。

なぜ有名人なのか

前置きでも触れたが、みんなが知ってる有名人を題材にしたゲームが増えてきている。例として、すでに発売されている有名人ゲームはというと『ラサール石井のチャイルズクエスト』『光GENJI・ローラーパニック』『松本亨の株式必勝学II』『中嶋悟 F−1ヒーロー』などが上げられる。

これらの有名人ゲームも大きく分けると下記のように3つに分類される。そこで発売予定されている数々の有名人ゲームを使って詳しい説明をしていこう。

↑光GENJI・ローラーパニックは女の子にファミコンを広めた

完全プロデュース

完全プロデュースということで、すでに発売されてしまっているが、糸井重里氏の『MOTHER』を例にとってみよう。これは糸井重里氏が原作と脚本を手掛けているわけだが、それだけに止まらずキャラデザイン、サウンド、難易度にいたるまで関わっているという拍手モノ。

ゲーム業界に携わっていない有名人で、ここまでゲームを作ってしまったのは初めてのことだろう。こういった感じの有名人ゲームが多く出るのが望まれる。

↑様々な分野にわたってカツヤクしている糸井重里氏

キャラの強みで勝負

有名人ゲームの中には、その人物の名前を借りただけというモノも多い。これには今後発売予定の『田代まさしのプリンセスがいっぱい』『寺尾のどすこい大相撲』『TM NETWORK LIVE IN POWER BOWL』『ものまね四天王』などがあげられる。

すべてがそうというワケではこの場合、そのキャラクタのイメージを損なわないよう注文をつけたりするものの、ほとんどの場合、メーカーに任せっきりというケースが多い。

まぁ、この4組の有名人は今人気があるし、メーカーがこのキャラで売りたいというのもわかる気がする。

↑田代まさしは、お茶の間で人気者

↑TM-NETWORKの3人

↑今もっとも注目の力士、寺尾関

↑若者に人気のものまね四天王

この人だから面白い

他にも、各界の専門家としてカツヤクしている有名人からデータを出してもらったゲームというのがある。『谷川浩司の将棋指南III』『エモやんの10倍プロ野球』『伊崎修五郎の競馬必勝学』などがこのケースに当てはまる。こういったタイプのゲームは、この人ならではのデータだから面白いのであり、それぞれのその道に通じている人にはたまらないモノだろう。

↑書き換え版を含め4作目の谷川浩司氏

↑解説者としてお馴染みの江本孟紀氏

↑競馬界では知る人ぞ知る伊崎修五郎氏

今後の展開は!?

以上のように有名人を扱ったゲームといっても、いろいろなタイプがあることが分かっていただけたと思う。

今後も有名人ゲームはドンドン発売されていくだろうが、バンダイなどでは自社にレコード会社（エモーションレーベル）を作り、専属アーティストをゲーム化していく予定とのコト。レコードやビデオなどのメディアをゲームに絡め同時進行させていくという形がたくさん出てくるかもしれない。過去にも例を上げてみると、電話を使ってゲームを進めていくという『中山美穂のトキメキハイスクール』と、立花理佐が歌う主題歌の中にゲームのヒントが隠されていた『リサの妖精伝説』などがあった。

↑ホットソックスはエモーションレーベルの所属

↑メディアミックスゲームが画期的だった立花理佐

C HECT・ジャニーズ事務所

ルール説明

1～50までの点数がついた2本のあみだを、各メーカーの担当者がそれぞれ選び、総合得点を競う。得点が高い順に広いスペースでPR合戦をする、というシステムです。

あみだで決まる

ウチのが1(イチ)ばん

太鼓判

7月31日から8月17日までにでるゲーム

メーカーが自分の手で獲得したスペースで発売直前のPR!

---

62 SPC

マグマプロジェクト・ハッカー

8月10日発売予定　徳間書店　3500円(別)　ディスク　アドベンチャー

ロボットR-923と協力してマグマ社の野望を阻止するんだ

No.14 P22で特集

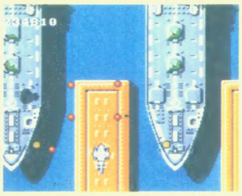
満を持して発売される『ハッカー』。世界中を駆け巡り、ヘンテコロボット軍団をバッタバッタとなぎたおせ!! 武器を買ったりしながら、バラバラになった秘密書類をかき集めて敵の本拠地になぐり込みだ。新コマンド『おどす・よいしょ・ぎゃぐ』なんてのもある、小さい子向けのRPGなのだ。(ふ)

---

48 SPC

究極タイガー

8月4日発売予定　CBS・ソニーグループ　5900円(別)　カセット　シューティング



No.9 P36で特集

業務用移植の痛快シューティングだ

最近外回りが多い。歩いているとよく人にぶつかる。東京の街も人が多くて困ったものだ。でもだんだん、それにも慣れてきたが、一つ悩んでいるのは、人をよけた後に飛んでくる「返し弾」がよけられるかどうかというコトだ。(きよぽむ)

---

44 SPC

名門! 第三野球部

8月8日発売予定　バンダイ　5800円(別)　カセット　野球

No.12 P18で特集

野球ゲームにドラマをスパイス

野球はドラマだ!を合言葉に目一杯、泣いてほしいぜ! ゲームオーバーがまた泣ける。操作も簡単だからドラマを十分に楽しんでほしい。あすなろ達といっしょに汗と涙の感動の夏を味わってくれ! ボク達はクズじゃない。(かみりん)

---

80 SPC

燃える! お兄さん

8月8日発売予定　東宝　5800円(別)　カセット　アクション

お兄さんがファミコンにも登場

No.14 P18で特集。ユキエがピンチなのだ!!

パンチとキックの他のふきだし攻撃がミソ

アウ!! みんなお店で下じきはもらったかナ? 下じきのクイズの〆切はまだだから、みんなたくさん応募してくれよな! おっと、のんびりなんかしてられねぇ。ユキエが"ドラ・ゴン"にさらわれちゃったんだ。バカなとーちゃんがバクチでユキエを取られたり、助っ人に来てくれたロッキーがアルバイトに行っちゃったりと、原作そのまんま、ギャグ一杯の楽しいゲームなのだ。尚、ゲームの最新情報はテレホンサービスで聞いてくれ。さぁ、世界征服を始めた"ドラ・ゴン"を倒せ。急げケンイチ!! (コタピー)

---

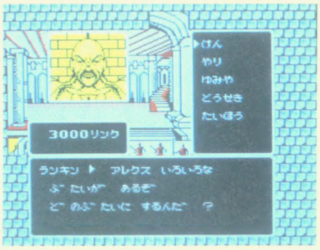
77 SPC

メルヴィルの炎

8月11日発売予定　学習研究社　5900円(別)　カセット　シミュレーション

メルヴィルの炎を取り戻せ!!

シミュレーションゲームは画面の動きが乏しいからなぁ～。……と、シミュレーション食わず嫌いになっているアナタ、『メルヴィルの炎』をぜひお試しあれ。フィールド画面を移動すると、ランダムに敵が出現。戦闘シーンではヤリや大砲の玉が飛びかうぞ。街では買い物をしたり、兵隊を雇ったり……とまるでロールプレインみたいだけど、実は戦闘シミュレーションゲーム。動きにあふれた画面に引き込まれていくうち、ふと気が付くと、キミもシミュレーションのファンになっている。(ラ)



No.14 P26で特集

---

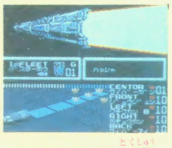
25 SPC

コズミックウォーズ

8月4日発売予定　コナミ　6500円(別)　カセット　シミュレーション

広い宇宙を舞台に艦隊戦だ!!

わーい、最低スペースだよーんっ。でも、ウチのが1ばん、です。ナゼかとゆーと、ファミコン業界の関係者の人たちが欲しがっているからです。ナイショですけど、ホントです。(師匠)



No.13 P24で特集

---

35 SPC

スプラッターハウス

7月31日発売予定　ナムコ　4900円(別)　カセット　アクション

コミカルホラーアクションだ

板前の一徹さんがある日、ゲーセンでスプラッターハウスをプレイしてからというもの、彼の包丁さばきに磨きがかかったというのは有名な話だ。将来、一流の板前を目指しているそこのキミ。このゲームを買いなさい。(^{2}KON)

今号P14で特集

※spcはスペース争奪戦の獲得点数の単位で、その得点の順位でスペースが決定されます。

©佐藤正／集英社／日本テレビ／TOHO CO.,LTD.・INTERLINK Co.LTD.／GAKKEN Co.LTD.・ACTIVISION／TOKUMA SHOTEN・CBS／SONY GROUP INC.・むつ利之／講談社／フジテレビ／NAS／BANDAI・NAMCO LTD.・KONAMI

ひとめでわかる!!

新作カレンダー

記号のみかた
●カセット　■ディスク
♥ディスクカード書き換え
★メーカー名　♣予価
(別)消費税別　(込)消費税込み

8月

4日	●究極タイガー　★CBS・ソニーグループ♣5900円(別)
4日	●コズミックウォーズ　★コナミ♣6500円(別)
8日	●燃える!お兄さん　★東宝♣5800円(別)
8日	●名門!第三野球部　★バンダイ♣5800円(別)
10日	■マグマプロジェクト・ハッカー　★徳間書店♣3500円(別)
11日	●メルヴィルの炎　★学習研究社♣5900円(別)
18日(金)	ファミリーコンピュータMagazine 1989 No.16発売日
21日	●武田信玄2　★ホット・ビィ♣6800円(別)
25日	●レーサーミニ四駆　★コナミ♣5900円(別)
25日	●Captain ED　★CBS・ソニーグループ♣5900円(別)
25日	●ロボコップ　★データイースト♣5800円(別)
30日(水)	PC Engine FAN 10月号発売日

9月

1日	●激闘プロレス!!　★テクモ♣5800円(別)
8日(金)	ファミリーコンピュータMagazine 1989 No.17発売日
8日	♥マグマプロジェクト・ハッカー　★徳間書店♣500円(込)
上旬	●甲子園　★ケイ・アミューズメントリース♣5900円(別)
上旬	●悪魔の招待状　★ケムコ♣6200円(別)
上旬	●マハラジャ　★サン電子♣6200円(別)
14日	●アイドル八犬伝　★トーワチキ♣6000円(別)
14日	●谷川浩司の将棋指南III　★ポニーキャニオン♣5800円(別)
19日	●マルサの女　★カプコン♣5900円(別)
20日	●ウルティマ〜聖者への道　★ポニーキャニオン♣5900円(別)
22日(金)	ファミリーコンピュータMagazine 1989 No.18発売日
22日	●中華大仙　★タイトー♣5800円(別)
23日	●アメリカンドリーム　★ココナッツジャパン♣5900円(別)
26日	●明治維新　★ユース♣6200円(別)
29日	●ツインビー3　★コナミ♣5500円(別)
29日	●落っことしパズル　とんじゃん!?　★ジャレコ♣5600円(別)
30日(土)	PC Engine FAN 11月号発売日
30日(土)	ファミマガVideo 11月号発売日
下旬	●サンダーバード　★パック・イン・ビデオ♣5500円(別)
下旬	■かっとび!童児　★パック・イン・ビデオ♣3500円(別)
未定	●超人ウルトラベースボール　★カルチャーブレーン♣6500円(別)

10月

6日(金)	ファミリーコンピュータMagazine 1989 No.19発売日
7日(土)	メガドライブFAN Vol.2発売日
上旬	●ソフトボール天国　★トンキンハウス♣5800円(別)
14日	●ヴィナス戦記　★バリエ♣5800円(別)
20日(金)	ファミリーコンピュータMagazine 1989 No.20発売日
30日(月)	PC Engine FAN 12月号発売日
下旬	●御存知　弥次喜多珍道中　★HAL研究所♣6800円(別)
下旬	●田代まさしのプリンセスがいっぱい　★エピック・ソニーレコード♣5500円(別)
未定	●エモやんの10倍プロ野球　★ヘクト♣9700円(別)
未定	●北斗の拳3　★東映動画♣6200円(別)
未定	●トップガンII　★コナミ♣未定
未定	●メジャーリーグ　★アイレム♣6000円(別)
未定	●ワールド・スーパー・テニス　★アスミック♣5900円(別)
未定	●なんてったって!!ベースボール　★サン電子♣5900円(別)

11月

10日	●ダンジョン&マジック　★ナツメ♣6500円(別)
下旬	●スウィートホーム　★カプコン♣6500円(別)
下旬	●ホステージ　★ケムコ♣未定
下旬	●ドラゴンユニット　★アテナ♣5800円(別)
下旬	●コンフリクト　★ビック東海♣6200円(別)
未定	●V' BALL　★テクノスジャパン♣5900円(別)
未定	●アバドックス　★ナツメ♣5800円(別)
未定	●スクウェアのトム・ソーヤ　★スクウェア♣6500円(別)
未定	●忍者COPサイゾウ　★九娯貿易♣5900円(別)
未定	●激突!四駆バトル　★アイレム♣未定
未定	●寺尾のどすこい大相撲　★ジャレコ♣未定
未定	●麻雀大会　★光栄♣7800円(別)
未定	■アーディス　★アスク講談社♣未定

12月以降

12月上旬	●未来戦史ライオス　★パック・イン・ビデオ♣5900円(別)
12月上旬	●I LOVE　ソフトボール　★ココナッツジャパン♣6500円(別)
12月中旬	●新・里見八犬伝　★東映動画♣6200円(別)
12月下旬	●イメージファイト　★アイレム♣6500円(別)
12月下旬	●川のぬし釣り　★パック・イン・ビデオ♣5900円(別)
12月下旬	●影狼伝説　★ピクセル♣未定
12月未定	●ヘラクレスの栄光II　★データイースト♣5900円(別)
12月未定	●東風　★ナツメ♣5800円(別)
12月未定	●道　★バップ♣未定
12月未定	●ガンヘッド　★バリエ♣未定
12月未定	●TM-NETWORK LIVE IN POWERBOWL　★エピック・ソニーレコード♣6200円(別)
12月未定	●キャットランナー　★ケムコ♣未定
12月未定	●双截龍II　★テクノスジャパン♣5900円(別)
12月未定	●コズミックイプシロン　★アスミック♣6500円(別)
12月未定	●忍者龍剣伝2　★テクモ♣5900円(別)
12月未定	●バットマン　★サン電子♣未定
12月未定	●ザ・マネーゲームII　★ソフエル♣5900円(別)
12月未定	●神仙伝　★アイレム♣6300円(別)
12月未定	●迷宮島　★アイレム♣5800円(別)
12月未定	●ぽっくんモグラー　★アイ・ジー・エス♣未定
12月未定	●ベガスコネクション　★シグマ商事♣9600円(別)
12月未定	●激闘スタジアム!!　★テクモ♣5500円(別)
12月未定	●イースII　★ビクター音楽産業♣未定
12月未定	●虹のシルクロード　★ビクター音楽産業♣未定
12月未定	●おそ松くん(仮称)　★バンダイ♣5800円(別)
1990年	
1月中旬	●スーパーラグビー　★T.S.S.♣5900円(別)
1月未定	●ドラゴンクエストIV　★エニックス♣8500円(別)
1月未定	●幻獣創世記(仮称)　★日本物産♣未定
2月未定	●ロケットレンジャー　★ケムコ♣未定
4月未定	●飛龍の拳III　★カルチャーブレーン♣未定

発売日未定

●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ　★ポニーキャニオン
●井崎修五郎の競馬必勝学　★イマジニア　●いただきストリート　★アスキー
●うさぎ次元の盗難事件　★学習研究社
●エアーウルフ2(仮称)　★九娯貿易　●栄冠は君に輝く(仮称)　★徳間書店
●黄金バット　★学習研究社　●かってにシロクマ　★CBS・ソニーグループ
●ガデュリン　★セタ　●キテレツ大百科　★エポック社
●キャプテン翼2　★テクモ　●Q.B. Scramble　★ポニーキャニオン
●ゴッドスレイヤー　★SNK　●ゴルゴ13　第二章(仮称)　★ビック東海
●ザ・ゾンビ(仮称)　★ホット・ビィ　●坂本龍馬　★東芝EMI
●サンサーラ・ナーガ　★ビクター音楽産業
●シェラザード2　★カルチャーブレーン　●シャンカラ　★アイ・ジー・エス
●シルヴィアーナ2　★パック・イン・ビデオ
●白い鷹　★インダクションプロデュース　●神界　★東映動画
●スーパースタープロレスリング　★ポニーキャニオン
●スーパーリアルベースボール2(仮称)　★バップ
●ストライダー飛竜　★カプコン　●星霊狩り　★ハドソン
●装甲騎兵ボトムズ　★ハイスコアメディアワーク
●大迷路(仮称)　★エポック社
●ダンジョン放浪記　★アスキー　●チェイスH.Q.　★タイトー
■地理制覇大冒険　★スコーピオンソフト
●ディープダンジョンIV　★アスミック　●ドカベン(仮称)　★カプコン
●ドラゴンボール3　★バンダイ　●忍者らホイ!　★アスキー
●熱血高校大運動会(仮称)　★テクノスジャパン
●熱血野球小僧(仮称)　★テクノスジャパン
●信長の野望・戦国群雄伝　★光栄
●パズルボーイスペシャル(仮称)　★アトラス　●バリバリ伝説　★タイトー
●ビックリマンワールド　★ハドソン　●ファミコン野球盤　★エポック社
●ファンタジー　★ボーステック　●フリップル　★タイトー
●プレジデントの選択　★ホット・ビィ
■ホワイトカード　★スコーピオンソフト
●Might and Magic　★学習研究社
●魔神英雄伝ワタル・外伝　★ハドソン
●名門!多古西応援団　★アスミック
●メタルスレイダーグローリー　★HAL研究所
●ものまね四天王　★パック・イン・ビデオ
●妖怪大戦(仮称)　★ホット・ビィ　■LUTTER　★アテナ
■歴史大冒険　★スコーピオンソフト
●ローラーゲーム(仮称)　★インダクションプロデュース
●ROD OF BLUE CRYSTAL　★トーワチキ

お知らせ

9月のファミマガ発売日わ変わるぞ

9月のファミマガ発売日は8日と22日の第2・4金曜日になります。お気を付け下さい。

Epic
TM NETWORK
LIVE in POWER BOWL
ライフィンパワーボウル
NEW RELEASE
12月発売
予価6,200円(税抜)
メタルBOX
10万個
限定発売
予約受付中!!
くわしくは、このイラストのポスターをはっている、お近くの販売店までお問い合わせを。
江の島シーサイドハウス
テレビゲームアイランド
TM NETWORKに
この夏、ファミコンであえる!!
●日時/'89·8·3(木)~8·5(土)
AM10:00~PM5:00まで
●場所/江の島海岸片瀬東浜
●当会場にて予約された方には特典つき!!
地球は、救えるか!?
FAMICOM FAMILY
ファミリーコンピュータ 用ROMカセット
企画·制作 EPIC SONY RECORDS ©CBS SONY GROUP INC. ©オフィスタイムマシン シェンクリエイティブハウス(キャラクター)

ファミリーコンピュータ Magazine
1989 NO.15 8月18日号
平成元年8月18日発行 第5巻第15号(通巻85号) 第3種郵便物認可
発行人 山下辰巳 編集人 山森 尚
発行 株式会社徳間書店
編集 徳間書店インターメディア株式会社
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
問い合わせ ☎03(459)1700(代)
特別定価390円 (本体379円)

名作保証。糸井重里が贈る最新ロールプレイングゲーム

MOTHER™
マザー

3メガ+64KRAM
(バッテリーバックアップ・ロールプレイング)
希望小売価格
6,500円(消費税込み)
7月27日(木)発売

任天堂株式会社
本社 〒605 京都市東山区
福稲上高松町60番地 TEL.075-541-6113
東京支店 TEL.03-254-1781
大阪支店 TEL.06-245-4155
名古屋営業所 TEL.052-571-2506
岡山営業所 TEL.0862-52-1821
札幌営業所 TEL.011-621-0513

Nintendo®

もっとMOTHERを!
●聴きたいひとに。鈴木慶一(ムーンライダース)プロデュース、ロンドンレコーディングにより、オリジナルアルバムがまもなく完成!〔8月21日にCBS/SONYレコードよりCDとテープが発売されます〕
●読みたいひとに。糸井重里によるオリジナルストーリーを、久美沙織が小説化!〔8月25日に新潮文庫より刊行されます〕

雑誌 27713—8/18
© by Tokumasyoten 1989 印刷 凸版印刷 Printed in Japan